TAM 156 SAYFA!

2 DEV POSTER HEDİYE: DUKE NUKEM & DIABLO III

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

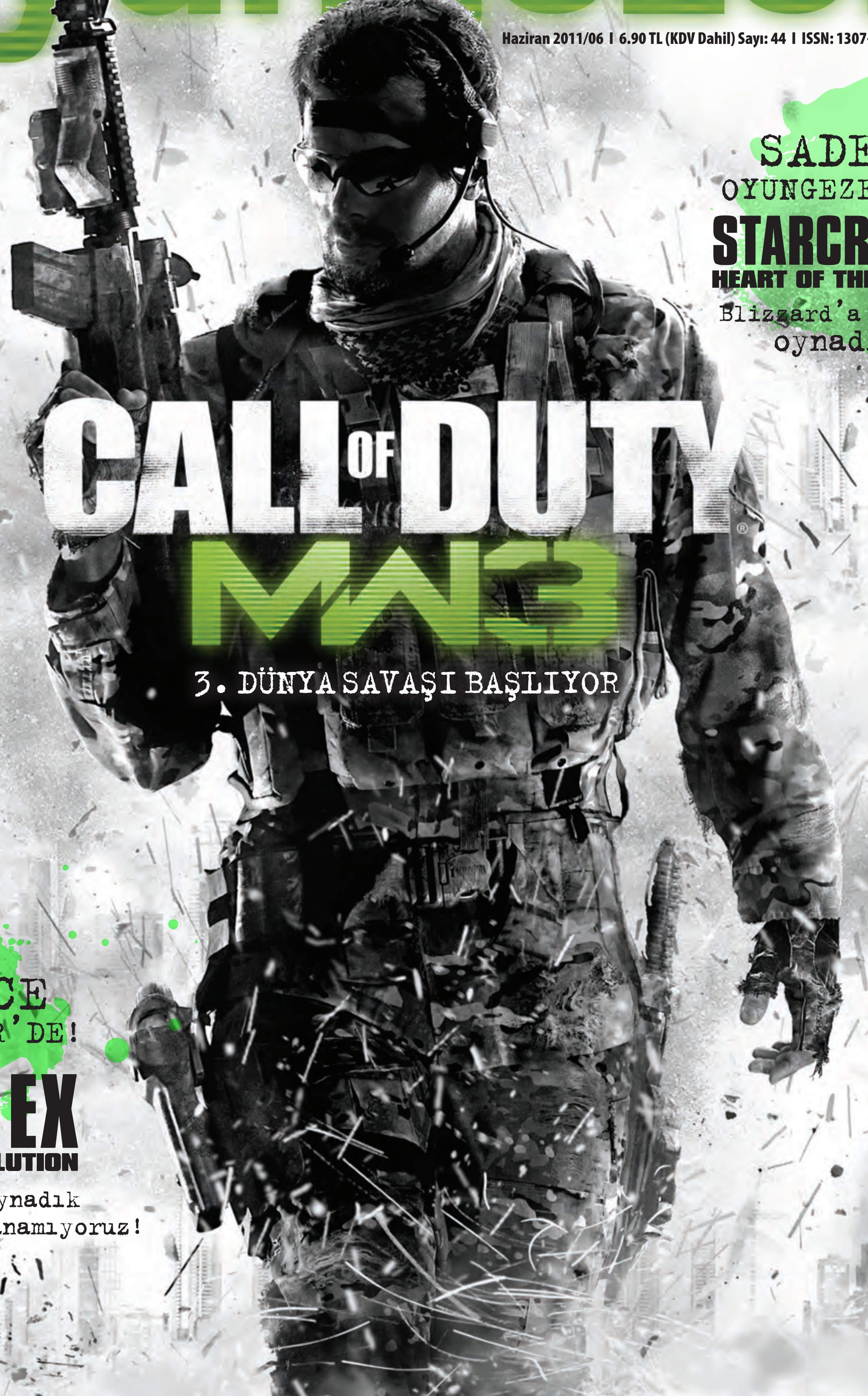
Oyungezer

Haziran 2011/06 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 44 I ISSN: 1307-8933

SADECE OYUNGEZER'DE!

STARCRAFT 2
HEART OF THE SWARM

Blizzard'a gittik, oynadık!



CALL OF DUTY MW3

3. DÜNYA SAVAŞI BAŞLIYOR

SADECE OYUNGEZER'DE!

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

Tam 10 saat oynadık ve artık dayanamıyoruz!

THE WITCHER 2 | L.A. NOIRE | BRINK | MOUNT & BLADE: ATEŞ VE KILIÇ | MOTORSTORM APOCALYPSE | LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)

06

9 771307 893015


KAN HIZLI AKAR.
KORKU DERİNLERE İŞLER!
F.3.A.R.
WWW.WHATISFEAR.COM
Haziran Ayında Tüm Satış Noktalarında!
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
18+
18 Yaş ve Üzeri İzleyici Kitlesi İçindir.
F.E.A.R. 3 software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, und die Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und 'Games for Windows' und das Windows Vista Startflächen Logo warden unter Lizenz von Microsoft benutzt. "PlayStation", "PS3, and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)
tiglon



Editörün Günlüğü

ÖYLE BİR YERİNDE DURAMAMAK Kİ TABANLARI PATLATMAK!

Tam anlamıyla dergimizin adını hak eden bir ay geçirdik... Birbirinden bombastik oyunlar ardı ardına düşerken, Tuğbek'le ben de yaklaşan E3'ün hazırlıklarını yapıyorduk. Ama kader bizi E3'ten önce uzak diyarlara göndermeye karar vermişti bir kere... Tepemize düşen uçak biletlerini cebimize attık ve ben Kaliforniya'ya, tanıyor olacağınızı tahmin ettiğim minik bir firmanın yeni oyununu görmeye gittim, Tuğbek ise daha yakınlara, Kraliçe'nin sıcak kucağına Üçüncü Dünya Savaşı'nın başlangıcını görmeye uçtu. İki ayrı kıtada, oyun dünyasının gelecek sene en çok konuşacağı iki oyunu yakınen inceledik.

Ve daha E3 başlamamıştı bile…

İşte bu yüzden bu ay dergide neler var, ofiste ne gibi dedikodular kaynamış, bunları anlatmayı Serpil'e bırakıyorum. Biz gidince bütün işler ona kaldı, ufaldı sanki kızcağız yorgunluktan :(

Yorucuydu, karmaşıktı falan ama mayıs sevdiğimiz bir ayımızdı, bitmese, hep devam etse hayır demezdim. Havalar hep 20 derece civarı olsa, kedilerimiz sonsuza kadar birkaç haftalık yavrular olarak kalsa, Deus Ex demosu hiç bitmese, derginin son günü gelmese... Tamam, zamanın bir noktasına sıkışıp kalmak eninde sonunda sıkar muhakkak ama olsun, mayısa biraz kıyak geçebilirdik bence.

Bu ay dergideki en büyük değişiklik, sizin de ilerleyen sayfalarda fark edeceğiniz üzere donanım ustamız Kaan'ın Organize Sanayi sayfalarından ayrılması oldu. Kendisi yine oyun incelemeleri yazmaya devam edecek ve derginin doğal bir üyesi olarak kalacak elbette ama işte OGZ topraklarının sanayi bölgesinin sorumluluğunu şimdilik Burak ve daimi çırağımız Mert devralmış oldular.

Bir de geçen ay yine bu sayfada "yaz çok hareketli geçecek" gibi bir şeyler demiştim ama bu kadar hızlı bir başlangıç yapmasını ben de beklemiyordum doğrusu. N'oluyor arkadaşım, azıcık sakin... İnsan okuyor bu dergiyi!

Oyungezer'in "Kaos Özel Sayısı"na hoş geldiniz...

Sinan & *Serpil*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



DOSYA



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







OYUN CANAVARI



Eser Witcher 2 rehberi yazmak için sıvamıştı kolları ama quest'in ortasında bir şeyler karıştı, ortaya süper bir L.A. Noire Vaka Rehberi çıktı.



alizine wonderland **86**
OGZ'yle aynı gün çıkan tek oyun dergisi Alizine, piyasada.

PIXEL

oyun indeksi

OGZ_DVD SORU İŞARETİNE (?) TIKLANAN DVD

Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

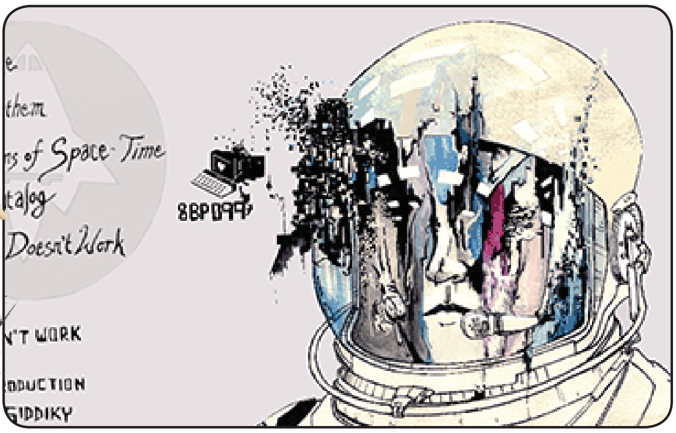
1- Lego Pirates of the Caribbean
2- Magic: The Gathering videosu
3- Fortix 2
4- One Curious Nightfall
5- PaperPlane

CHIPTUNE ARŞİVİ

ESKİ OYUN MÜZİKLERİ AŞKINA!

Chiptune nedir bilmiyorsanız, ilerleyen sayfalardaki dosya konumuza marş marş! Yok, ben nostalji kuşağına hazırım diyorsanız da bu ayki DVD'mizin Bonus bölümüne doğru yavaş yavaş kaykılın bakalım.

DVD'mizdeki chiptune içeriğini üç bölüm altında toplayabiliriz. İlk bölümü müzik albümleri oluşturuyor ki *Anamanaguchi - Power Supply*, *Brother Android - October November December* ve *Starscream - Future, and It Doesn't Work* albümlerinin yanı sıra, *Machinae Supremacy*'nin şimdiye kadar ücretsiz olarak yayımladığı tüm parçalar burada yer alıyor. Chiptune ile pek ilgisi olmasa da araya Portal 2'nin müzik albümünü de sıkıştırıverdik. Yaptık, süper oldu!



İkinci bölümde Commodore 64 ses çipiyle üretilmiş (ya da bu şekilde emüle edilmiş) 40 binden fazla müzik parçası bulunuyor. Hepsini birden nasıl mı sığdırdık? MP3 gibi alıştığımız ses formatlarından farklı bir biçimde saklandıkları için pek de zor olmadı. High Voltage SID Collection adı altında, oyunların ve sanatçıların isimlerine göre gruplandırılmış bir şekilde bulabilirsiniz hepsini. Yetmedi, bir de çok ayıp bir şey yaptık: Keygen müzikleri ekledik (hii, ne ayıp!). Onlardan da birkaç bin tane var ve yine az yer kaplıyorlar. Keygen'lerin ya da crack'lerin kendisini eklemedik tabii. Yok daha neler.

Son olarak *.mod*, *.sid* ve *.xm* gibi tüm bu garip dosya formatlarını oynatabilmek için ihtiyaç duyduğunuz yazılımlar var DVD'mizde. Winamp kullanıyorsanız Chipamp eklentisini tercih edebilir, veya MilkyTracker ve Sidplay2 programlarından faydalanabilirsiniz. Özellikle MilkyTracker'ı mutlaka deneyin!

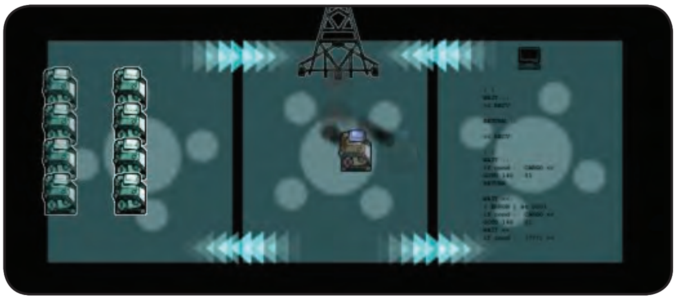
BULMACA MERAKLILARINA

ÜÇ HARİKA OYUN

Crazy Machines Elements:
Oynadığım ilk "contraption" oyunu *Return of the Incredible Machine* idi sanırım. Sonucunda gayet basit bir işi gerçekleştiriyor olsak da, garip düzenekler kurup çalışmalarını izlemek inanılmaz keyifliydi. Ardından bu fikri üçüncü boyuta taşıyan Crazy Machines serisi çıktı ve işte o serinin son oyununa ait demo da DVD'mizdeki yerini aldı.



Pragmatica:
Makinelerin insan iş gücünün yerini aldığı bir gelecekte geçen Pragmatica, mantık ve programlama üzerine kurulu bir bulmaca oyunu. Her bir bölüm içerisindeki robotlara, "duvar görünce sağa dön" gibi basit komutlar vererek çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Programlama kısmı ilgimi çektiğinden mi bilmiyorum ama benim bayağı hoşuma gitti.



The Tiny Bang Story:
Sinan gönderdiği bir mail'de, "çok şeker bir nesne bulma/adventure oyunu" olarak tanımlıyordu Tiny Bang Story'yi. Denedik baktık ki çizimleri ve oynanışıyla biraz da Machinarium'u hatırlatıyormuş. DVD'de tek bir oyun deneme hakkım olsaydı, seçimimi bundan yana kullanırdım valla. Tam sürümü Steam üzerinde şu an 9,99$'a satılıyor, bilginize. Daha da düşer elbet (düş, düüş!).



AMD Mİ ATI MI?

AMA Bİ' KARAR VERİN!

Neredeyse bir yıl önce alınan bir karar doğrultusunda ATI markası tarihe karışmıştı hatırlarsanız. Lakin görünen o ki AMD sürücülerini ne şekilde isimlendireceğine bir türlü karar verememiş. DVD'mizin Araçlar bölümündeki güncel sürücüleri kurmaya çalıştığınızda görüyorsunuz ki kurulum dosyasının ikonunda AMD logosu var, ama dağıtımcısı ATI Technologies olarak görünüyor ve dosyalar C:\ATI klasörüne çıkartılıyor. Kurulum penceresinin bir yerinde AMD Catalyst, diğer bir yanında yine ATI Catalyst yazıyor. DVD'deki isim niçin hâlâ ATI olarak duruyor diye merak ediyorsanız, işte AMD'den bize bulaşan bu kararsızlıktandır, bilginize.

AMD
ATI CATALYST

ASUS

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Modeller: ML248H / 238H

Kıskandıran Tasarım, Mükemmel Görüntü

ASUS Designo ML Serisi LED Monitör – Her Açıdan Mükemmel

ASUS Designo ML Serisi LED monitörler, en yeni LED teknolojisini sadece 16.5 mm kalınlığındaki Full HD ekrana sığdırıyor. Monitörün alan tasarruflu tasarımına, kolay eğme ve döndürme ayarları için Ergo-Fit II Teknolojisine sahip benzersiz yarım ay şeklindeki standı eşlik ediyor. İster masanızda oturun, ister daha rahat bir görüntüleme açısı için arkanıza yaslanın, Smart View Teknolojisi aynı görüntü kalitesi ve canlı renkleri görmeye devam etmenizi sağlıyor. 10.000.000:1 ASUS Smart Kontrast Oranı ve 2ms'lik (griden-griye) hızlı yanıt süresi, düzgün ve gerçeğe eşdeğer görüntüler sağlıyor. Çevre dostu ML Serisi, enerji tasarrufu sağlayan Eco modu ile enerji tüketimini yüzde 55 azaltır.



Ergonomik tasarım ve Smart View Teknolojisi, her açıdan mükemmel görüntü sağlar.

Ultra Slim | Full HD 1080 | 10,000,000:1 Yüksek Kontrast | 2ms Trace Free | Akıllı Görüntü | Swivel | %55 Kazanç Eko Modu | HDMI High Definition Multimedia Interface | Splendid Video Intelligence Technology

www.asus.com.tr

THE LEAGUE THAT MATTERS

ESL TÜRKİYE OYUNLARI

- Counter-Strike
- Crysis 2
- Call of Duty
- FIFA
- HaxBall
- Starcraft II
- Trackmania Nations Forever
- Warcraft 3



Tüm oyuncuları toplayacak tek çatı!
ESL Türkiye'de isterseniz sadece eğlenmek için, isterseniz de profesyonel olarak oynayıp hediyeler kazanabilirsiniz.

Dişinize göre rakipler!
Artık düşük seviyedeki oyuncularla oynarken sıkılma ya da yüksek seviyedeki oyuncularla oynarken zorlanmanın sonu geldi.

Tanınmış takım ve oyuncularla oynayabilme fırsatı!
Bugüne kadar sadece isimlerini ve başarı hikâyelerini duyduğunuz dünyaca ünlü isimlerle birlikte oyun oynama fırsatı ESL Türkiye'de.

Uluslararası mücadeleler sizi bekliyor!
35 ülkede aktif olan ESL'de, Avrupa'nın dört bir yanından oyuncularla maçlar sizleri bekliyor.

Tüm lig ve kupalar ücretsiz!
ESL'deki hiçbir turnuvaya katılmak için ücret ödemezsiniz.

www.esl.eu/tr

ESL
Electronic Sports League

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

360drc

360drc / haberler
Zombilerin düğünü
syf 22 >>



EZBER BOZMAK

Hayat çok mu sıkıcı? Kendinizden bile sıkıldınız mı? Kabul edin ara sıra hayatımızı hapsetmeyi çok seviyoruz. Bu kimi zaman güven ihtiyacından kaynaklanıyor, kimi zamansa tamamen can sıkkınlığından. Aslında çözüm ne kadar basit. Böyle hissettiğiniz anda daha önce yapmadığınız bir şey denediğinizde sanki kendinizle baştan tanışıyormuş hissini yakalıyorsunuz. İnsan tanımak zordur ancak en zoru ne biliyor musunuz? İnsanın tam anlamıyla kendisini tanıyabilmesi... Ciddi anlamda kendinizle tanışmak istiyorsanız, kesinlikle ezberinizi bozmanız lazım. Mesela daha önce gitmediğiniz bir yere gidin… Kendinizi daha önce bulmadığınız bir ortamda bulun. Emin olun düşündüğünüzden çok daha fazla şey değişiyor içinizde. Benden size yaz tavsiyesidir: Yapmadığınız şeyler yapın, kendi ezberinizi bozun. Çok eğleneceksiniz.

Bu arada bir süredir bana içerik desteği veren Turgut'a çok teşekkür ederim buradan. Okuduğunuz çoğu haber de kendisine ait. İşlerin varil gibi üzerime yağdığı aylarda ilaç oldun Turgutum…

Not: "Bu ay EN'ler, Eşşek Arısı ve Çok Sabırsızız Biz bölümlerine yer darlığından ara verdik. Gelecek ay aynen devam…" demişim geçen ay ama bu dükkânlar bu ay da kapalı… Gelecek ay kepenkleri kaldıracağız artık…

Biterken çalıyordu: Chris De Burgh – The Traveller

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco Bandai
2	Football Manager 2011	SEGA
3	The Sims: Medieval	EA
4	Shogun 2: Total War	SEGA
5	The Sims 3	EA
6	Crysis 2	EA
7	Brink	Bethesda
8	Portal 2	EA
9	The Sims 3: Late Night	EA
10	Call of Duty: Black Ops	Activision

OFİS 2011

Deliler sizi…

1- Hangi ara doğdunuz da zıplamaya başladınız bile?
Abi dedik size… Kediyiz biz, olayımız bu. Çabuk büyürüz.

2- Puri? Bunların üçü de farklı renkte, ne diyorsun?
40 bakireden almaya, bal yanaktan tatmaya geldim.

3- Süt ister misiniz?
Büyüdük abi biz artık.
Ciğer yok mu?

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Kim daha büyük?

Bu haberi her yerde paylaşasımız var, durduramıyoruz kendimizi. Ezio'nun İstanbul'a uğrayacak olması şüphesiz bu ayın en fokurdak haberiydi. Assassin's Creed Revelations'da Nihat Doğan'ın emanetini en iyi şekilde korumaya çalışacağız, yükün ağır Ezio!

Yaşıyor yaşıyor!

Gerçek olmadığına inandığınız Noel Baba, aniden karşınıza çıksa ve "Ho ho ho!" diyip yanağınızdan makas alsa ne yaparsınız? İşte şu an hepimiz bu ruh hali içerisindeyiz çünkü gerçek olmadığına inandığımız Duke Nukem Forever, 14 Haziran'da çıkıyor! Sadece makas alsa bari...

Galakside tur zamanı



Bu seferlik panik yapabilirsiniz, izin veriyoruz. Douglas Adams'ın efsanevi eseri Otostopçunun Galaksi Rehberi, Death Spank'in yapımcısı Hothead Games tarafından oyun dünyasına kazandırılacak. Balıklar için teşekkür etmenin zamanı gelmedi mi sizce de?

Dişe diş, kana kan!

Metal Gear Solid: Rising'den bu yana sayaçlardan dilimiz yanmış durumda ancak bu kez yoğurdu üflemeden yutabiliriz çünkü rakamlar yeni Carmageddon oyunu için geriye sayıyor. Haziran ayında sonlanacak bu sayaç sonunda ortaya ne çıkacak bilmiyoruz ama kesin olan bir şey var, kan çıkacak!



Dead or Alive, nefes alsın yeter!

Nintendo, yeni 3DS oyunu Dead or Alive: Dimensions'ı "Çocuk pornografisi" kanuna aykırı olabileceği nedeniyle İsveç, Norveç ve Danimarka'da çıkarmama kararı aldı. 18 yaşından küçük karakterlerin pornografik sayılabilecek modellemelerinin olduğu belirtilen oyun için şimdilik diğer ülkelerde bir yaptırım bulunmuyor...

Tamamen duygusal çöküntü

Sony'nin geçen aybaşına gelen PSN saldırısının faturası bu ay ortaya çıktı ve yapılan tahminlere göre bu saldırının Sony'e maliyetinin tam 105 milyon Sterlin olduğu belirtildi! Robert Bosch'un aksine Sony, bu kez hem para, hem de insanların güvenini kaybetmişe benziyor...

E3 yarım kaldı



İyiden iyiye E3 havasına girmiş, herkesten gelecek bilgileri sömürmek için hazırlanmışken Hideo Kojima'dan gelen "Katılmayacağım" kararı hepimizi üzdü. Hem Metal Gear Solid: Rising, hem de yeni MGS için söyleyeceklerini merakla bekliyorduk oysa ki. . . Olmadı Kojima-san!

Arkham City kalabalıklaşıyor

Batman: Arkham City, son sürat üzerimize doğru gelirken detayları da iyiden iyiye ortaya çıkmaya başladı ve bu süreçte açıklanan kötü karakterlerden sonuncusu Penguen oldu. Peki, bu haber neden donanların en dibine yerleşti? Çünkü Joker'in ardından Penguen'in de hırpalanmasına gönlümüz el vermiyor, vurma artık pis adam!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

GABE NEWELL'DAN ÇILGIN



Oyunların çok pahalı olduğunu mu düşünüyorsunuz? Hepsine yetecek kadar paranız yok mu? Aileniz oyunlar için harcadığınız meblağlar nedeniyle ellerinde terlik peşinizde mi koşuyor? Artık bu sorunları yaşamak zorunda değilsiniz çünkü Gabe Newell'ın sizler için harika bir fikri var! Newell'a göre şu an uygulanmakta olan "herkes için aynı fiyatlandırma" modeli bir bug ve düzeltilmesi gerekiyor. "Herkes için aynı fiyatlandırma modeli bozuk bir model. Aslında bu bir bug ve biz bu sorunu çözebilmek için uğraşıyoruz. Bazı insanlar bir sunucuya bağlandıklarında beraberlerinde tonla insanı sürüklerken kimileriyse bir sunucuya bağlandıklarında diğerlerinin kaçmalarına sebep oluyor. Bize göre, Team Fortress 2'de göstermiş olduğu davranışlar nedeniyle topluluğumuzda sevilen bir kullanıcı DotA 2'yi bedava alabilmeli, herkesi rahatsız eden pislik bir kullanıcı ise oyunu yine oynayabilmeli ancak tam parasıyla ve sesini duyurabilmek için ekstra bir yüz dolar ödeyerek" diyor Newell. Pratikte son derece mantıklı görünen bu fikir teoride ne denli başarılı bir şekilde uygulanabilir bilinmez ama ağzı bozuk internet kafe gençliğini sıkıntılı günlerin beklediği öngörülebilir.

İSTANBUL YOLCUSU KALMASIN

Açık konuşalım, hangimiz Uncharted 2'de İstanbul macerası yaşarken heyecanlanmadık? Severek oynadığımız oyunlar bir de bizim topraklara uğrarsa eğer zevkten dört köşe oluyoruz valla. Sanırız tam da bu nedenle Assassin's Creed Revelations'ın İstanbul'da geçeceğinin açıklanması bizleri duvardan duvara çarptı, bilemiyoruz tabii, arada böyle çılgınlıklar yapan insanlarız biz. Aybaşında yayınlanan bir videoyla başlayan macera detayların peşi sıra açıklanmasıyla iyice netleşti. Yeni oyunda yıllara meydan okuyan ancak yaşlandığı her halinden belli olan Ezio'yu yöneteceğiz yine (Altair'in de kendini göstermesi olası) ve Masyaf'tan İstanbul ve Kapadokya'ya uzanan bir yolculuğa yelken açacağız. Bu yolculuk sırasında Kanuni Sultan Süleyman gibi tarihin önemli karakterlerinden biri de en toy haliyle karşımıza çıkacak ve hükümdarlığa giden yolculuğunda Ezio'dan bol bol faydalanacak. Hazırlık sürecinde İstanbul'a gelip karış karış araştırma yapan ekip, yeni oyun için seçtikleri bölge konusunda kendilerinden oldukça emin. O dönemde İstanbul'un herşeyin merkezi olduğunu belirten yapımcılar, Assassin's Creed hikayesinin düğümünün de burada çözülmesinin en doğru karar olduğunu düşünüyorlar. Kanca bıçak (hook blade) gibi yeni oyuncaklara kavuşacak olan Ezio, İstanbul'a kimin daha büyük olduğunu göstermek için sabırsızlanıyor olsa gerek. Ne yiğitler bu şehirden büyük olduğunu iddia etti Ezio, aklını alırız!



İKİ UCU KAKALI DEĞNEK



Korsan kullanımı oyun sektörünün en çok canını yakan konulardan biri ancak Fable III'ün yapımcısı Lionhead'e göre bu olay sorunların başını çekmiyor. Fable III'ün dövüş sisteminin ana tasarımcısı olan Mike West'e göre ikinci el oyun satışı korsan kullanımına göre çok daha ciddi bir sıkıntı. "PC'deki korsan kullanımı muhtemelen Xbox'daki ikinci el oyun satışlarından çok daha küçük bir problem. Uzun yıllardır PC oyunları üzerinde çalışıyorum ve korsan daima bir problem olmuştur. İnsanlar, siz ne yaparsanız yapın çıkardığınız oyunu en kısa sürede kıracaklardır ve sizin bu konuda yapabileceğiniz pek bir şey yok. Bir korsanı karşınıza alıp yaptıkları şeyin yanlışlığıyla ilgili bir konuşma yapsanız dahi bunun onları durduracağını pek sanmıyorum" diyor West ve ekliyor; "Ancak yine de şunu belirtmeliyim ki, ikinci el oyun satışı uzun vadede bize korsan kullanımından çok daha ciddi bir mali kayba neden oluyor". Bu isyanın altında yatan neden ise basit, satışı gerçekleşmiş bir oyundan firma hakkına düşen payı alırken ikinci el satılan bir oyundan bütün geliri mağazalar cebe indiriyor. Aslında ikinci el oyun almış bir kişi orijinal bir ürün satın almasına rağmen firmanın bundan hiçbir kazancı olmuyor doğal olarak. Neticede firmaların bu konuda isyan etmeleri son derece olağan karşılanabilir ancak eğer bu satışlar engellenirse korsan kullanımının ne seviyelere geleceğini tahmin etmek de oldukça zor. O zaman görmek lazım bir de Sayın West'i. . . Bakalım hala "yapacak bir şey yok" şirinliğinde yaklaşabilecek mi korsan kullanıcılarına...

> Kedi Kadın Arkham City'de oynanabilir olacakmış. > 3DS'in satışları beklenenin altında gidiyormuş. > Darksiders 2'nin detayları belli olmaya başlamış. >>



TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK ÖDÜLLÜ
PLAYSTORE CRYSIS 2
TURNUVASI BAŞLIYOR!
CINEMA 3D
5 adet
LG 47"
Cinema 3D TV
▪ 5 adet LG 3D Monitör
▪ 5 adet LG 3D Blu-ray Player
▪ 15 adet Logitech Gamer Set
▪ 60 adet Crysis 2 Figürü
TELEVİZYON TELEFON İNTERNET
playstore
ESL
LG
Life's Good
Bir an önce Playstore'dan Crysis 2'yi satın al. www.esl.eu/tr adresine girerek kaydını yap. 1 Haziran - 1 Eylül tarihleri arasındaki turnuvaya, herkesten önce ister takımınla ister tek başına sen başla. Çünkü, ne kadar erken başlarsan o kadar güçlenirsin. Detaylar playstore.com'da! Acele et, Eylül'deki büyük finalde ödülleri kazanan sen ol!
Ayrıntılı bilgi ve kampanya koşulları için
www.ttnet.com.tr I 444 0 375
TTNET



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

GALATA KULESİNDEN SAMAN YIĞINLARINA ATLAYAN SUIKASTÇILARA HOŞGELDİN DEYİN! - CAN ARABACI

"KİME BOYUN EĞMEK İSTİYORSUN?"

"Beni yenemeyeceksin!"
"Kaybetmeyin onu!"
Bu replikleri hatırlıyor musunuz? Eğer hatırlamıyorsanız hafızanızı tazeleyeyim; ilk Assassin's Creed'e aitler. Altäir damdan dama atlayıp hedeflerini bir bir ortadan kaldırırken peşine takılan muhafızlardan bazılarının Türkçe olarak yukarıdaki replikleri sarf etmeleri güzel bir sürpriz olmuştu hepimiz için. Belki de bu yüzden, Assassin's Creed serisi maça 1-0 önde başlamıştı gözümüzde. E tabii bir kere Türkçe'yi duyduk, Türk bayrağını gördük ya oyunda, aklımızın bir köşesine düşmemesine imkan yok o düşünce tohumunun: "Keşke bizim tarihimizi de konu alsalardı." Merak etmeyin, o tohumlar filizlendi de hızla büyüyor bile. Hatta yakında meyvelerini de vermeye başlayacak. Bu meyvenin adı da Assasin's Creed: Revelations. Ezio Auditore'nin son macerası. İtalyan Il Mentore'mizin bu sefer maceraya atılacağı şehir ise... İstanbul!

INSIEME PER LA VITTORIA! (BİRLİKTE ZAFERE!)

Roma'daki Templar tehlikesini ortadan kaldırdıktan sonra Ezio'nun köşesine çekilip sakin bir emeklilik hayatı yaşayacağını düşünmüştük hepimiz. Oysa Ezio'nun kendiyle ilgili bazı şüpheleri su üstüne çıkıyor bu sırada. Acaba bir Assassin olarak ömrünü Borgia ve Templarların peşinde heba etmeseydi hayatı nasıl olurdu? Ya da Cristina Vespucci ile trajik bir ayrılık yaşamak yerine beraber olsalardı? Kafasını kurcalayacak bir Templar tehditi olmayınca aklını kemiren bu düşüncelerin pençesine düşen Ezio, çareyi Assassin tarikatına dair daha çok bilgi bulmak için atalarının evi olan Masyaf'ı ziyaret etmekte bulur. Ezio, Masyaf'ta aradığından fazlasını buluyor aslında. Templarların ortada istedikleri gibi at koşturdukları bir Masyaf ile karşılaşan Ezio, hem ortadan kaldırabileceği yeni bir Templar tehdidi bulup, hem de atalarına ait kadim bir yadigârın varlığını keşfedince önceki dertlerini unutuyor. Ancak bu kadim yadigâra ulaşabilmek o kadar basit değil tahmin edeceğiniz gibi. Kalenin içindeki gizli kısma ulaşabilmek için Ezio öncelikle Altäir'e ait beş adet mühüre sahip olmalıdır. Ve bilin bakalım, bu arayışı Il Mentore'mizi nereye yönlendirir? İstanbul, ya da o zamanki bilinen adıyla Constantinople'a...

1209 yılında şehri ziyaret eden Altäir tarafından şehre saklanan mühürler, yaklaşık 300 yıl sonra atasının ayak izlerinden yürüyen Ezio tarafından tekrar keşfedilmeyi bekliyor. Ancak mühürlerin peşinde olan bir tek Assassinler değil. Assassin tarikatının baş düşmanı olan Templarlar da aynı mühürlerin ve bu mühürler sayesinde ortaya çıkacak büyük silahın peşindeler. Bir yandan zamana karşı yarışıp Templarlardan önce mühürlere ulaşmaya çalışırken, bir yandan da Osmanlı üzerinden oynanan taht oyunlarını engellemeye çalışacağız. Ve bunu yaparken tarih kitaplarımızın sayfalarından aşina olduğumuz karakterler de Assassin's Creed macerasına dahil olacak. Bunlardan en önemlisi şüphesiz ki Suleiman the Magnificent, yani bizim bildiğimiz adıyla Kanuni Sultan Süleyman. 17 yaşında, Assassin tarikatının gizli bir destekçisi olarak karşımıza çıkacak olan Kanuni, aynı zamanda Ezio'yu akıl hocası olarak kabullenecek. Kanuni'deki büyük potansiyeli fark eden Ezio da ona elinden gelen yardımı yapmakta geri kalmayacak. Ubisoft Montréal ekibinin tarihi olaylara eğilişindeki titizliği düşünürsek, tarihimizle paralel giden ancak boşlukları Assassin's Creed evreninin detaylarıyla süslenmiş inanılmaz bir hikâyeyle karşılaşacağımıza dair en ufak şüphem bile yok.
Kanuni Sultan Süleyman haricinde sıkı fıkı olacağımız bir diğer karakter ise Yusuf Tazim. Kendisi Assassin tarikatının Osmanlı Devleti'ndeki lideri. Ezio Auditore Constantionple'a ayak basar basmaz aralarında dostça bir çekişme başlıyor ve birbirlerine bir çok şey öğretiyorlar. Bunlardan bir tanesi de oynanıştaki en büyük yeniliklerden birisi olan Hookblade. Leonardo Da Vinci'nin bile aklına gelmeyen bu icat, Ezio'nun bileğindeki gizli bıçağa eklenen bir kanca aslında. Ancak bu kanca sayesinde Ezio'nun tırmanma ve seyahat etme hızı %30 oranında artıyor. Binalar arasında bulunan halatlardan kaymamızı sağlamak dışında savaşta da bolca yardımı dokunacak kancamızın. Rakibiniz uzakta mı? Takın kancayı omzuna, "Get over here!" diye Mortal Kombat oynuyormuşcasına yakına çekip bitirin işini!

Şehir toplamda dört ayrı bölgeye ayrılmış durumda: Konstantin, Beyazıt, Galata ve İmparatorluk. Konstantin şehrin fakir kesimini içeriyor. Tahta, derme çatma yapılarıyla diğer bölgelerin görkeminden oldukça uzak. Beyazıt daha canlı canlı bir bölge, tüccarları ve askeriyeyi de içinde bulundurmasıyla sıkça yolumuzun düşeceği bir yer olacak. Galata şehrin kalanından elini ayağını kesmiş, birçok kültürden izler taşıyan yapılarıyla göz kamaştıran elit kesmin bölgesiyken, son olarak İmparatorluk bölgesi de görkemli mermer binaları ve Ayasofya camisiyle oyundaki yerini alacak. Bu bölgeleri serinin önceki

MULTIPLAYER

Brotherhood'un multiplayenyla yıldızımız bir türlü barışmadı. Saçma sapan sunucu problemleri, oyuncu bulmakta zorlanması derken o kadar istememe rağmen oturup adam gibi oynayamadım daha. Ama Revelations'tan bu konuda da umutluyum. Ubisoft da hatalarından ders aldıklarını, multiplayerın çok daha gelişmiş olacağını söylüyor. Sadece yeni karakterler ve yeni haritalar eklemek yerine yeni oyun modları, tamamen kişiselleştirilebilir karakterler sunacak Revelations. Sadece iki üç özellik değil bu seferki kişiselleştirme, silahınızdan tutun da kıyafetinize kadar bir sürü şeyi değiştirebileceksiniz. Ama asıl vurucu yanı ne, biliyor musunuz? Artık multiplayerın da bir hikâyesi olacak ve bir yandan puan toplamaya çalışırken bir yandan da hikâyenin diğer ayağını merak edeceğiz!



> Call of Duty: Elite'in aylık kullanım ücreti 5 dolar olacakmış. > Carmageddon: Reincarnation yolda... ESRB iş başına! > Duke Nukem Forever'ın DLC'si bile >>

ŞCR / Ubisoft Montreal

Ubisoft'un muhtemelen en üretken uzantısı Montreal stüdyoları. Neler yok ki yaptıkları oyunlar arasında; Prince of Persia serisi, Splinter Cell'ler ve tabii ki Assassin's Creed.

Prince of Persia: Sands of Time (2003)
Prince of Persia'yı küllerinden tekrar yaratıp en unutulmayacak seriler arasına sokan oyun. Zamanı geriye alma ve yavaşlama konseptini de literatürümüze soktu aynı zamanda.

Splinter Cell (2003)
Gizlilik aksiyon, ajancılık falan. O türü kalkındırıp Sam Fisher'ı hayatlarımıza sokan da işte bu.

Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
Bence Ubisoft Montreal'in şu ana kadar çıkarttığı en iyi iş. Çıtayı yükseltmeye devam edeceklerini umuyoruz!


Çatılarda hoplayıp zıplama isteğimi gidermek için İtalya'ya gitmeme gerek kalmadı. Artık İstanbul çatılarından da düşüp bir taraflarımı kırabilirim!

oyunlarından daha da şenlikli kılacak şey ise, statik görev yapısının yerini daha raslantısal olaylara ve görevlere bırakacak olması. Siz Konstantinin damlarında gezerken bir dükkanın soyguna uğradığına şahit olabileceksiniz. Müdahale etmeye çalışırsanız da ekstra görevleri açabileceksiniz mesela.

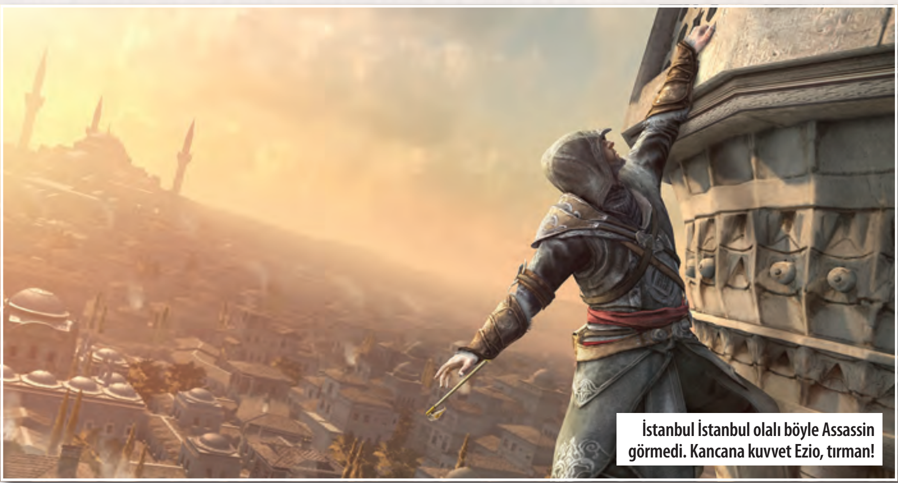
Şehrin bu dört bölgesi de bu kadar önemliyken bu bölgelerin her birinde Templar kuvvetlerine karşı üstünlük kurmanın önemi de büyük. Brotherhood'daki Borgia Kuleleri sistemine benzer bir şekilde Revelations'ta da çeşitli Templar kuleleri mevcut, ancak daha gelişmiş bir sistemle. Bir kuledeki Templar gücünü temizlediğinizde, o kuleyi bir Assassin Den haline getiriyorsunuz. Çeşitli yararlar ve bölge üzerinde hakimiyet sağlayan bu kuleleri kaptıran Templarların eskisi kadar pasif olmasını beklemeyin ama. Özellikle bölgedeki kötü şöhretiniz alıp başını yürürse daha sık olmak üzere, bu kulelere saldırıp geri almaya çalışma ihtimalleri mevcut. Bu durumda ya geri dönüp kuleyi kendiniz bizzat savunabilirsiniz, ya da emrinize amade olan Assassinlerinizi yollayıp saldırıyı püskürtmelerini sağlayabilirsiniz. Eğer bir kulenin güvenliğinden iyice emin olmak istiyorsanız ellerinizle geliştirdiğiniz Master Assassinlerden birini kuleyi koruması için de görevlendirebilirsiniz. Ah, evet Master Assassin dedim. Brotherhood'da 10. Seviyeye kadar çıkabilen Assassinlerinizin yeni üst seviye sınırı 15. Henüz bu konuda çok detay verilmemiş olsa da Assassin çıraklarımızın gelişimine daha çok müdahale edebileceğimizi umuyorum. Ama kesin olan bir şey var ki, o da Ezio ve Assassin tarikatı Brotherhood'da olduğundan çok daha ölümcül olacak.

KALBE SAPLANAN BİR BIÇAK...

Ezio Ezio diyoruz ama her ne kadar kendisi hikâyenin odak noktası olsa da tek kahramanı değil. Eski dostumuz Altäir Ibn-La'Ahad da geri dönüyor Revelations sayesinde. Nasıl ki Desmond Ezio'nun anılarını yaşıyorsa, Ezio da bulduğu mühürler sayesinde Altäir'in anılarından bazılarını yaşayacak. (Bu noktada bu mühürlerin bir şekilde günümüz Animus'larıyla bağlantısı olduğuna dair spekülasyonlarda bulunmak serbest!) İşte bu anlarda bir kez daha Altäir'in anılarını devralarak tarikatın en büyük liderlerinden birinin Constantinople'a neden geldiğini öğreneceğiz.

Ezio ve Altäir kendi oyunlarının baş kahramanları olsalar da Assassin's Creed serisinin asıl kahramanı olan Desmond Miles da unutulmamış tabi. Özellikle Brotherhood'un sonunda olan şok edici olaylar silsilesinin üzerine hikâyenin Desmond ayağının nasıl gelişeceğini merak ediyorsanız rahat bir nefes alabilirsiniz, zira o konuda da önemli gelişmeler söz konusu. Mümkün olduğunca spoilersız anlatmaya çalışacak olsam da, eğer Brotherhood'u bitirmediyseniz alt paragrafa atlamanızı tavsiye ediyorum. Desmond'ın Brotherhood'un sonunda tekrar Animus'un içine sokulduğunu hatırlarsınız. Animus, Desmond'ın durumunu fark ederek onu "Siyah Oda" denilen güvenli bir bölgeye alacak. Normalde Animus'un anıları yüklediği anlarda çıkan "Beyaz Oda"yı hatırlarsınız. Siyah Oda, Beyaz Odadan farklı olarak Desmond'ın parçalanmış ve bozulmuş anılarını içerecek. Daha çok devasa bulmacalar şeklinde ilerleyecek olan Siyah Oda kısımlarında Desmond, alt benliğinin parçalarını toparlayarak bilincini geri kazanmaya çalışacak. Bu sayede hem yapımcılar hem de biz Desmond'ın geçmişini daha derinlemesine inceleme fırsatı bulacağız. Desmond'ın geçmiş yaşantısından önemli kişiler ve parçalar göreceğimize kesin gözüyle bakabiliriz. Ancak yapımcıların asıl devrim yaratacağını söylediği şey, Desmond'ın atalarının anılarındaki mekanları baştan inşa ederek geleceği ortaya çıkaracak olması!

Revelations'ı herhangi bir Assassin's Creed oyunundan daha özel yapan şey oyunun bize ait topraklarda geçiyor oluşu. Eğer Ubisoft ani bir kişilik değişimine uğrayıp kendi oyununu sabote etmeye kalkmazsa Revelations'tan en çok zevki biz Türk oyuncular alacağız.

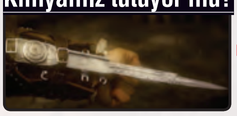

İstanbul İstanbul olalı böyle Assassin görmedi. Kancana kuvvet Ezio, tırman!

İSTANBUL'DAKİ P.O.E.LER

Altäir'in elindeki "elma"dan çıkan haritaya göre bizim topraklarda işaretli bir Piece of Eden bulunmasa da, aradan geçen 300 yıllık süreçte elbette ki bu nesnelerden bazıları Osmanlı sınırlarından içeri girmiş olabilir. Özellikle oyunun geçtiği tarihi düşünürsek bir tanesi var ki, oyunun bu tür tarihi mitleri kullanma şeklini düşünürsek oldukça ilgi çekici duruyor: Seal of Solomon, yani Süleyman'ın Mührü. Aslen Kral Davud'un oğlu Kral Solomon'a ait bir yüzük olan bu nesne, söylentilere göre sahibine büyük bir bilgelik ve anlayış bahşedermiş. Bunun yanında bazı yerlerde bu yüzüğün iblis ve cinlere hükmettiği, hayvanlarla konuşmayı sağladığı da rivayet edilir. Piece of Eden olmak için gerekli özellikleri fazlasıyla sağlayan bu yüzüğü oyunda görebilecek miyiz, ya da göreceksek nasıl göreceğiz merak konusu. Süleyman'ın Mührünün dışında bir de yine Kanuni zamanında olmuş ve resmi kayıtlara geçmiş Vampir vakası var ki, onu da Shroud ile ilişkilendirirler mi diye aklıma gelmedi değil doğrusu!



Kimyamız tutuyor mu?


Bir Assassin'in en güvenilir dostu.

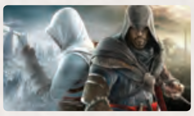
+


7 tepeden de zıplayabilecek mi bakalım Ezio.

+


Bu nereden girdi araya?! Hayır, böyle olmamalı!!!

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: Kasım 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: bit.ly/jpELt3


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Avea veya Turkcell hattından **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Oyungezer her ay kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Avea** veya **Turkcell**'li hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap vermek...

Bu kadar basit, başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Biz sizi arayıp adres bilgilerinizi alacağız ve bir sonraki aydan itibaren derginiz her ay adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'e daha fazla destek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın, dilediğiniz zaman iptal edin.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Her ayın 25'ine kadar gelen başvurularda aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 6,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin bayilerde yerini almasından bir iki gün önce veya sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda ödediğiniz paranın çoğu onlara gidiyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para kaptırmış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)

AVEA MOBİL ÖDEME · TURKCELL MOBİL ÖDEME · powered by payby.me

Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 **465 98 50**

ÇİN İŞKENCESİ DEDİKLERİ BU OLSA GEREK

Bir suçluyu cezalandırmanın en ilginç yollarından biri Çin'de ortaya çıktı, oyun oynatmak! Jixi hapishanesinde bulunan suçlulardan Liu Dali'nin (ismi değiştirilmiştir) yaptığı açıklamaya göre gardiyanlar, tutuklulara zorla online oyunları oynatıp kazanılan puanları satarak para kazanmışlar. "Zorla oyun oynatılan 300 tane tutuklu vardı. 12 saatlik vardiyalar halinde oyun oynuyorduk. Bizim üzerimizden günde 900 dolar civarı para kazandıklarını duydum. Bu paraları biz hiç görmedik. Bilgisayarlar hiçbir zaman kapanmıyordu" diyor Dali ve devam ediyor: "Eğer bana verilen kotayı tutturamazsam fiziksel olarak cezalandırılıyordum. Kollarım yukarda ayağa kaldırıyor ve plastik borularla dövüyorlardı. Etrafımızdakileri zar zor görür hale gelene kadar oynamaya devam ediyorduk". Bu olayın ortaya çıkmasının ardından Çin Hükümeti duruma el koyma kararı aldı ancak biraz geç kaldıkları söylenebilir zira anlatılan olaylar uzun yıllardır kanamakta olan bir yarayı gözler önüne seriyor. Tabii Liu Dali'nin neden şikâyet ettiğini anlamakta zorluk çekiyoruz, yattıkları yerden oyun oynayarak cezalarını çekiyorlar, hayat onlara güzel arkadaş!



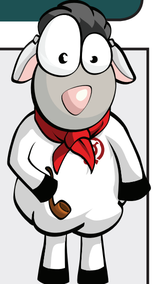


UBISOFT BÜYÜK OYNUYOR

Oyunların kaliteli bir şekilde sinema perdesine aktarılamaması konusunda şikâyetçi olmayan yoktur aramızda... (Uwe Boll sağolsun.) Neyse ki Ubisoft konuya el atma kararı aldı ve Ubisoft Motion Pictures'ı kurarak başarılı oyunlarını yine aynı seviyede başarılı yapımlar olarak izleyicilerle buluşturmak üzere yola çıktı. Başarılı senaryo yazarları ve stüdyolarla çalışmak istediklerini belirten Pazarlama Müdürü Jean de Rivieres, oyunların hayranlarını üzmeyecek filmler yapmak ve onlar üzerinden büyüyecek bir hedef kitlesi oluşturmak istediklerinin altını çizdi. Bu özelliklere sahip olması beklenen ilk projeler de gün yüzüne çıktı ve herbiri bizleri heyecanlandırmayı başardı. Assassin's Creed, Splinter Cell, Ghost Recon ve Raving Rabbids zaman içerisinde bizlerle buluşacak ilk yapımlar olacak ve hepsi 3 boyutlu olarak hazırlanacak. İlk üçü hiçbir masraftan kaçınılmayarak hazırlanacak büyük sinema projeleri olarak düşünülürken, Raving Rabbids ise her biri yedi dakikalık 78 bölümden oluşan bir çizgi seri olarak hazırlanacak. Yıl sonuna doğru bütün senaryoların tamamlanacağını belirten Ubisoft, bakalım oyun filmlerinin makus talihini değiştirme başarısını gösterebilecek mi?



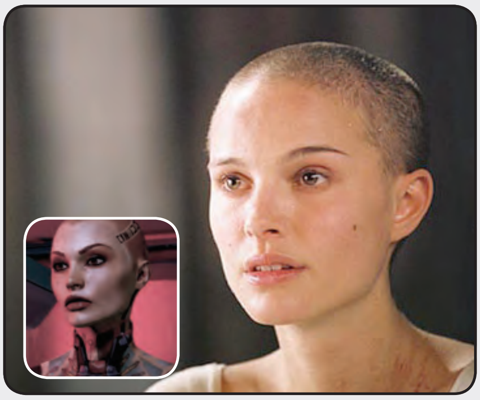
OGZ CASTİNG AJANSI



Diğer bölümlere ara da versek ajansı kapatmak olmuyor. Inbox doldu taştı yine... Acaba Casting Ajansı'nı kitaplaştırsak mı ne? Neyse, işimize bakalım. Fuat Kutay Saral Christian Bale'i, Doğancan Kobaş da Natalie Portman'ı iyi yakalamış. Evet, iki oyungezer de ajansın yenisi... Bizim gediklilerden Batuhan, Arda, Aykut bu ay pek ortalarda görünmediler. Gerçi Arda bir iki bir şey yollamış ama onun da Casting ünlüsü olmasını sağlayan yaratıcılığından pek eser yoktu. Batuhan, tamam sen de iyi yakalamışsın ama şimdi bilmediğimiz adamın fotoğrafını sırf Woods'a benziyor diye ne diye basalım buraya? (Gerçekten de benziyormuş ama...) Hakan Öner'e de katılımı için teşekkür ederim. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Christian Bale - Matt Horner



Natalie Portman - Subject Zero



BİLİM DÜNYASI UYARDI: ŞİŞKOSUNUZ!

Ve sıra geldi bu ayın araştırmasına. Yapılan araştırmaya göre video oyunları oynamak çocuklarda obezliğe neden oluyor. Bu cümleyi okuyan herkes "Eee ne var ki bunda, hepimiz şişkoyuz farkındayız durumun" diyebilir, hak veriyoruz, olsun yine de okumaya devam edin siz. Düşünülenin aksine araştırma, oyunların hareketsizliğe neden olduğu fikri üzerine değil, yemek yeme isteğini arttırdığı fikri üzerine yoğunlaşıyor. Sağlıklı, normal kilolarında olan 17 yaş civarı erkek denekler üzerinde yapılan araştırma gösteriyor ki oyun oynama sırasında hissettiğimiz yemek yeme ihtiyacı, dinlenme sırasında duyduğumuz ihtiyaçtan daha fazla. Özellikle spor oyunlarının yeme ihtiyacını net bir şekilde artırdığını belirtiyor uzmanlar. "Bir saatlik oyun seansının sonrasında alınan kalori miktarı, bir saatlik dinlenme sonrası alınan miktardan daha fazla" diyor Uzman Shelley McGuire. Özellikle odaklanmış bir şekilde oyun oynarken istemsiz ve sürekli olarak yiyecek tüketimine dikkat edilmesi gerektiğini belirten araştırmacılar, Amerika'lı gençlerde %18'e varan obezite oranında oyunların ciddi anlamda etkisinin olduğunu savunuyorlar. Şimdi elbette biz bu haberi yazdık diye vermiş olduğunuz pizza siparişini iptal etmeyin, ondan bahsetmiyoruz ancak o dilimler boğazınızdan nasıl geçer onu da bilemeyiz tabii...

> Rock Band 3 için Ozzy DLC'si geliyormuş.



“TIM BURTON’DAN FARKIMIZ BAŞROLÜ ALICE’E VERİYOR OLMAMIZ”



AMERICAN MCGEE

Oyun dünyasının karanlık tarafı American McGee’yi çok karizmatik buluyoruz, öyle böyle değil. Uzun zamandır sesleri sedaları çıkmıyordu ama meraktaydık doğrusu. Epeydir kapalı kapılar ardında Alice ile uğraşıyorlardı. Sonunda tavşan deliğinden birileri göründü ve bir aksilik olmazsa bu ay Alice’in en kanlı haliyle tekrar tanış olacağız. Bir de bakalım bize bunca zamandır ne yapıyordunuz?

OGZ: İlk oyundan bu yana neler oldu ve bunca zaman neredelerdeydiniz?
American McGee: Bu oyun, orijinal oyunun direkt devamı… Alice’in kendini akıl hastanesinden kurtarmasından bir yıl sonrasını konu alıyor. Fakat ailesini öldüren yangının travmasını halen atlatamamış ve o geceyle ilgili sorular kafasını kurcalamakta. Alice o geceyle ilgili olayları araştıracak ve bir daha açılmamak üzere o gecenin gizemlerini çözmeye çalışacak. Bu hikâye ağırlıklı olarak bir cinayet öyküsü ve bu öyküyü çözmeye çalışırken hikâyenin etrafındaki birçok karakterle karşılaşacaksınız.

OGZ: Orijinal oyundan bu yana tam 11 yıl geçmiş. Hikâye anlatımı ve teknik anlamda yenilikler bekleyebilir miyiz?
American McGee: Tıpkı orijinali gibi, Madness: Returns de aksiyonun, keşfetmenin ve bulmaca çözmenin iyi ve dengeli bir harmanı olacak. Demolarda çok fazla ön plana çıkarmamış olsak da oyunun final sürümünde birçok sıkı bulmaca bulacaksınız. Hatta bazı bölümleri içinde direkt bulmaca olarak tasarladık.

OGZ: Bu Alice’in PS3 ve Xbox 360’daki ilk sahne alışı. Unreal 3 ile çalışırken hiç teknik zorluk yaşadınız mı?
American McGee: Açıkçası pek öyle zorlandığımızı söyleyemem. Ekibimiz oldukça yetenekli ve nelerle karşılaşacağımızı az çok biliyorduk. Yeter ki geliştirici ekip bu zorlukları bilsin ve yaratıcılık konusunda kendini sınırlamasın. Zaten bu oyun motoru hayal ettiğiniz hemen her şeyi üretebiliyor.

OGZ: Peki, Tim Burton’ın Alice yorumunu beğendin mi?
American McGee: Açıkçası film benim için pek de ilgi çekici değildi. Hikâyenin Alice’i baş karakter olarak almamak gibi bir karışıklığı vardı. Bir Alice kurgusu, Alice’e odaklanmalı, yoksa bir anlamı kalmıyor. Tim Burton’dan farkımız başrolü Alice’e veriyor olmamız.

OGZ: Madness: Returns, bir peri masalının üzerine kurgulanmış olan kapkaranlık bir hikâye… Üçüncü kişi aksiyon türünün anlatmakta zorlanabileceği bir hikâye bu. Alice, bu türdeki diğer oyunlardan ne gibi farklılıklar sunacak?
American McGee: Karanlık birçok farklı yolla elde edilebilir. Bu, vahşet, kan ve şiddet kullanarak yapılabilir ya da bizim Alice’de yaptığımız gibi psikolojik gerilim ile... Oyundaki dehşet direkt olarak Alice’in zihninden geliyor ve onun zihni de tıpkı bizimki gibi geçmişimizden elde ettiğimiz deneyimler sonucu oluşmuş bir düzlem.





BU OYUNLARA BİR DE ŞİMDİ BAKIN

Yeni bir konsol çıktığında onun için hazırlanan taptaze oyunların hayaliyle yanıp tutuştuğumuz kadar bir önceki konsolun oyunlarını “Bir de bu makinede oynamak vardı ha” diyerek özlemle anıyoruz. İşte Sony, biz daha fazla özlem duymayalım diye PSP’deki pek çok başarılı oyunu PS3’e aktarma kararı aldı. İlk olarak PSP’de arz-ı endam etmiş olan God of War: Chain of Olympus ve God of War: Ghost of Sparta’nın GoW: Portable Collection ismiyle PS3 için 7 Temmuz’da Asya’da piyasaya sürüleceği açıklandı. Bu açıklamanın üzerinden daha bir hafta geçmişken bu kez Sony, PSP Remaster Series isminde yeni bir PS3 oyun serisini duyurdu. Bu seri kapsamında elden geçirilecek olan oyunlar düz bir şekilde portlanmak yerine tam bir PS3 oyunu kıvamına sokulup öyle sevenlerine sunulacak. HD grafikler, 3D desteği ve çoklu oyuncu modlarının yanı sıra PSP ve PS3 arasında istendiği zaman geçiş yapılmasına izin veren kayıt sistemi de oyunlara eklenecek. Bu seri kapsamında açıklanan ilk oyunlar ise Monster Hunter Portable 3rd ve Metal Gear Solid: Peace Walker oldu. PSP’nin en başarılı oyunları arasından itinayla seçilmiş bu yapımları heyecanla beklerken, aç gözlülük yapıp daha fazlasını hangimiz istemiyoruz ki? Persona, Portable Ops veya Syphon Filter gelse fena mı olur, bizce çok da güzel olur tamam mı?

DEDİĞİMİ YAP, YAPTIĞIMI YAPMA

Sosyal platform oyunları hakkında sektörün düşünceleri oldukça değişken, bir grup bu oyunlara sektörün geleceği gözüyle bakarken, Silicon Knights’ın kurucusu Denis Dyack’ın olduğu bir diğer grup ise bu oyunların büyük bir balon olduğunu ve fena şekilde patlayacağını düşünüyor. “Ben burada bir ekonomi göremiyorum. Bu daha çok bir pazarlama gibi geliyor bana. Gerçek oyunculuk gibi görünmüyor. Belki ileride değişir, bilemem ama şu an durum çok tehlikeli görünüyor” diyor Dyack ve şikâyetlerine devam ediyor; “FarmVille’i oynamayı denedim, gerçekten denedim ancak hiç bana göre değil. FarmVille’in kötü bir oyun olduğunu söylemiyorum ama bütün hayatı boyunca oyun oynamış bir oyuncu olarak nasıl oyunlar oynamak istediğimi iyi biliyorum. Bizim altın kuralımız kendi oynamak istediğimiz oyunları üretmektir ancak bu sosyal platform oyunlarına baktığımda hiçbiri benim oynamak isteyebileceğim bir oyun değil”. Denis Dyack’ın bu açıklamaları son derece mantıklı olabilirdi, eğer “Oynamak istediğimiz oyunu üretiriz” dediği oyun Too Human olmasaydı... (Eternal Darkness’ı hatırladığımızda durum eşitlenir. – *Faruk*)

SESSİZ VE DERİNDEN

Geçen ay bol keseden atıp bizleri umutlandıran ama sonucunda boş çıkan vaatleri ve de iptal edilen özellikleriyle bize hayal kırıklığı yaşatan oyunlardan bahsetmiştik. Bu kez, sessiz ve derinden gelip hepimizi dumur dağlarında gezdiren, düşen çenelerimizi toplamak zorunda bırakan ya da en kaba tabiriyle oyun tarihini değiştiren oyunlardan söz edelim istedik. Bizce hepsinin bir kez daha hatırlanmaya ihtiyacı var… İşte, öyle büyük reklam kampanyaları yapmayan; davula zurnaya ihtiyaç duymayan baba oyunlar.

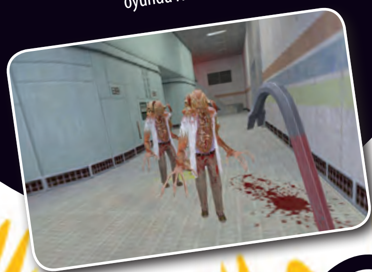
UNREAL

Düşen bir hapishane gemisinden canlı kurtulan tek kişi… Eğer 1998 yılında o hapishane gemisinden dışarıya adım atmış olanlardansanız, o eşsiz manzara hafızanıza kazınmış olmalı. Çoğumuzun Unreal diye bir oyunun çıkacağından haberi bile yoktu. Paşalar gibi bilgisayarımızda Quake 1 ya da 2 takılmaktaydık. Fakat elden ele, kulaktan kulağa yayılan Unreal en vahşi hayallerimizin bile ötesindeydi. O güne kadar öyle grafikler görmediğimiz gibi bir de üzerine akla hayale gelmeyecek kadar inatçı bir yapay zekayla karşılaşmıştık. Unreal yolda sakin sakin yürürken bir anda kafamıza düşen bir saksı gibiydi.



HALF-LIFE

Bu işte… Kelimelerle tarif edilemeyecek bir etki yaratmıştı üzerimizde. Hiç beklenmedik bir anda çıkıp sadece bizi değil, tüm oyun tarihini etkileyecek kadar acayip bir oyundu. E, tabii bilmiyorduk o zaman karşımıza ne çıkacağını… Öncede planlanmış ara sahneler, bol sürprizli bir senaryo, hareketli oyun yapısı, muhteşem silahlar, gerçekçi grafikler falan derken Half-Life bizim aklımızı aldığı gibi, tüm oyun dünyasını kökünden değiştirmeyi başarmıştı. İçinizde hiç oynanamış olanlar var, biliyoruz. Ama "keşke o dönemde buna şahit olsaydım" dedirtecek bir oyundu Half-Life.



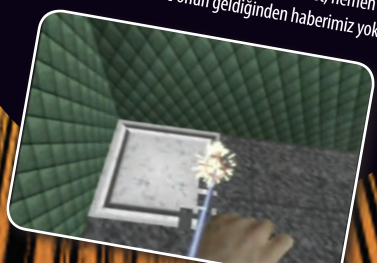
SILENT HILL

Düşen bir hapishane gemisinden canlı kurtulan tek kişi… Dönemin en popüler korku oyunu Resident Evil'ı yanında lunapark gezisi gibi bırakan, insanın psikolojisiyle oynayan Silent Hill adı gibi sessizce sokulmuştu yanımızda. Oyun için Japonya ve Amerika'da bir parça tanıtım yapıldıysa da oyunun adı çıkmadan önce buralara hiç uğramamıştı. Çoğumuz onu tozlu rafların arasında keşfettik. Eve gelip oynamaya başladığımızdaysa işler hiçbirimiz için bir daha eskisi gibi olmadı. Oyunda oradan buradan "röah!" diye fırlayan yaratıklar yerine, sürekli devam eden bir gerginlik vardı.



GOLDENEYE 007

Düşen bir hapishane gemisinden canlı kurtulan tek kişi… Kimileri bu oyunu gelmiş geçmiş en iyi konsol FPS'i olarak tanımlıyor halen. Gerçekten de ilginç bir oyundu Goldeneye… Bir Nintendo 64 oyunu olmasına karşın (oyun kartuş içinde geliyordu) uzun oynanış süresi, düzgün grafikleri vardı. Bizi o dönemde en çok şaşırtansa görevlerin son derece çeşitli olmasıydı. Düşünün henüz Quake 2'nin ve Unreal'ın olmadığı bir zamanda hem gizlilik gerektiren, hem de ortalığı duman ettiğiniz görevlere sahipti Goldeneye. Ve evet, hemen hiçbirimizin oyun çıkmadan önce onun geldiğinden haberimiz yoktu.



PORTAL

Hani birkaç video merakımızı körüklemişti ancak söyleyin allahaşkına: Kaçınızın aklına "hediye edilen bir oyun"dan bir fenomen doğacağı gelmişti? En büyük oyun geliştiricilerin bile yaratıcılık anlamında kısırlık çektiği bir dönemde pek bir beklentisiz olan bizleri şaşırtmayı başarmış, bir de üzerine dilden dile anlatılan bir efsane haline gelmişti. İkinci oyunsa artık bir "hediye" değil, tek başına satış rekorları kıran yapım olarak çıktı karşımıza malumunuz. Portal, bir oyunun başarılı olabilmesi için büyük büyük laflara değil, yaratıcılığa ihtiyaç olduğunun en büyük kanıtıdır bizce.



METROID PRIME

Halen pek azımız bu oyunun içinde gerçek anlamda bir efsane yattığını bilir. Yıllar önce yarattığı etki de öyleydi bizim için. Zaten o yıllarda Nintendo'yla aramızda epey bir mesafe vardı, bir de üzerine Gamecube gibi kesinlikle kıymeti bilinmemiş bir konsolun özel oyununa nasıl bulaşacaktık. Fakat bu duyulmayan, bilinmeyen oyuna ulaşan şanslı azınlık için FPS kavramı uzun yıllar için değişecekti. Son derece zekice tasarlanmış haritalar, kazık ama keyifli boss kapışmaları ve ciddi anlamda kafa yormanızı gerektiren bulmacalar Metroid Prime'ın kendi hayran kitlesini yaratmasını sağlamıştı.



KATAMARI DAMACY

Alın size bir fenomen daha… Oyunun ismini ilk duyduğunuzda ne düşündüğünüzü merak ediyoruz doğrusu. Açıkçası bize de hiçbir şey ifade etmemişti. Ta ki gamepad'i elimize alıp oyunu deneyene kadar. Böyle bir eğlence, böyle bir bağımlılık yoktu. Misket kadar başlayıp şehirleri yutmaya başlayan kocaman doymak bilmez bir yaratığa dönüşüyordunuz. Evet, bu gerçekten farklı ve şok edici bir deneyimdi hepimiz için. Sanki en sıkı başarı hikâyeleri de, en beklenmedik şeylerden çıkıyor ha?



BIOSHOCK

Tamam, epey bir video seyrettik, teaser'dan başımız dönmedi değil. Ama gelin görün ki işin ardından bu kadar sıkı bir senaryo ve anlatım beklemiyorduk. Oyunun bizi asıl ters köşe yapan kısmı kesinlikle buydu. Bizler oturmuş teknik anlamda gelişmiş bir System Shock beklerken, karşımıza System Shock'ın üzerine yatmayan ancak onun bir anlamda ruhani devamı olan mükemmele yakın bir oyun çıkmıştı. Uzunca bir zamandır bu türde bir oyunun ardından bu denli sıkı bir hikâye anlatımı çıkmamıştı.



OKAMI

Değeri az bilinen oyunlardan biri daha… Ama bizi ilgilendiren değerinin değil, kendisinin az biliniyor olması. Vakt-i zamanında derinlerde bir yerde keşfedip ortaya çıkardığımız Okami, tuhaf atmosferi ve değişik oyun deneyimiyle bize ilginç anılar armağan etmişti. Evet, oyun herkese göre değildi ancak bu Okami'nin bir klasik olduğu gerçeğini değiştirmiyordu. Okami tüm şiirselliğiyle bizi kendine hayran bırakmıştı. Hala daha benzeri bir oyun bulmak zordur.



RED DEAD REDEMPTION

Kabul edin hiçbirimiz "yılın oyunu" olacağını beklemiyorduk. Hani, evet aklımızda 85 puan üzeri bir oyun vardı ancak bir "klasik" geldiğini çoğumuz ön görememiştik. Pek öyle etrafta çarşaf çarşaf reklamlarını da görmedik. Fakat Red Dead kafamıza düşmeden onun GTA kalitesinde bir oyun olduğunu pek anlayamadık. Böylece Rockstar, yılın karizmasını koymuş oldu. Ne basın, ne de diğer dev oyun dağıtıcılarına hiç çaktırmadan yılın bombasını patlattı.





THE DARKNESS 2

AKŞAM OLDU, OMEN OLDUM BEN YİNE – UMUT YANIK

"DUVARDA KAYAN PARMAKLARIN ışık düğmesini ararken ensenin karıncalandığını hissettin mi hiç?" diye sorar bu ay Sonisphere'i kutsayacak olan Iron Maiden, Fear of the Dark şarkısının ilk dizelerinde. Yusuf'un her haline Latince bir tabir uydurmayı görev edinen bilim adamları Achluophobia derler bunun ismine. İçinizi kemirenin neyin korkusu olduğunu bilemezsiniz, çünkü onu göremezsiniz. Ama emin olun, orada, karanlığın içinde kıpırdayanın Jackie Estacado olmasını hiç istemezsiniz.

2007'de Starbreeze Studios tarafından yaratılan ilk Darkness oyunu, 90'lı yılların aynı isimli çizgi roman serisine dayanmaktaydı. Hikâyemiz, Jackie Estacado'nun kendisine musallat olan kadim ve karanlık güçle başa çıkma çabasını anlatıyordu. Ortada bir suç ailesi, Paulie amca adında bir büyük düşman ve Jenny isminde bir rahmetli sevgili de vardı, fakat esas proje Jackie'nin 21. yaş gününde ruhunda uyanan kötücül aile yadigârı üzerine bina ediliyor, yaratılışın ve kaosun ilkel, yırtıcı gücüne kaçak katlar çıkılıyordu. İlk Darkness, sert şehir ortamlarında geçen doğaüstü bir modern cinayet dramasıydı. Adı gibi karanlıktı. Başka hiçbir FPS oyununda hükmetmediğimiz güçlere kumanda etmemize izin verdiği için özgün sayılırdı. Jackie'nin dünyası bizlere dinamik bir hikâye, sağlam karakterler ve doğrusal olmayan türden bir oynanış sunuyordu.

UYAN KARANLIK, GECE OLDU

Darkness 2 için bu defa yapımcı koltuğunda Digital Extremes var, Franchetti suç ailesinin Baba koltuğunda ise Bay Estacado oturuyor. Belki de bu hızlı yükselişin egosuna tavan yaptırması nedeniyle sesini bile değiştirmiş Jackie. Neyse ki Karanlık'ın sesi aynı kalmış; o çarpık ses ilk oyundaki gibi müzisyen Mike Patton'a ait. Hikâyemiz, mafyanın düzenlediği bir suikast girişimi ile açılıyor ve bu saldırı Jackie'nin içinde iki senedir zapt etmeyi başardığı Karanlık'ı yeniden uyandırıyor.

Oynanış ilk Darkness'a oldukça benziyor ama bu 2. sürümde Jackie'nin karanlık güçleriyle ateşli silahlarını aynı anda kullanabilmesine izin veren "quad wielding" (dörtlü kullanım) isimli yeni bir taktik söz konusu. Bir elde tabanca, diğerinde hafif makineli ve iki yanınızda iki aç dokunacın (demon arms) sağlayacağı savaş esnekliğini ve ulaşacağınız tahrip gücünü bir düşünün. Aslında "dörtlü kullanım" yerine 4+1 demek -emlak ilanlarını andırsa dadaha doğru bir tabir olur, çünkü dört başı mamur bir kaos avatarı olduğumuz yetmezmiş gibi bir de Darkling isimli afacan bir öcü gezdireceğiz yanımızda (afacan öcü dedim, evet). İlk oyuna stratejik derinlik katan öcülerimiz arasında bir Wipeout yarışması düzenlenmiş ve Asuman bunların arasından yalnızca birinin 2. oyuna katılmasına karar vermiş. Britanya milliyetçisi tişörtüyle dikkat çeken bu minik şampiyon hayli yetenekli; bize silah bulup getirecek, yer matkabını kaptığı gibi düşmana çullanacak, tabanca gibi standart silahları rakiplerimizi tehdit etmek veya temizlemek için kullanabilecek. Yalnız bu Darkling haylazına emir veremeyeceğiz; o kafasına eseni yapacak ve yaptıklarıyla hikâye akışına yön verebilecek. Bu yumurcağı Half-Life 2'deki Alyx ya da Halo'daki Arbiter gibi düşünün.

Jackie de çevre etkileşiminden nasibini alacak, yerinden söküp kalkan niyetine kullandığı araba kapısının kırık camından ateş edebilecek, işi bitince de düşmanlarının üzerine fırlatabilecek. Belediyeye kızıp bir parkmetreyi yerinden söktüğü gibi değnekçiyi mıhlamak için kullanabilecek.

Mortal Kombat'tan gazını alamamış arkadaşlar, iyi dinleyin. Düşmanlarınızı infaz etmeniz esnasında devreye giren özel "finish" hareketleri de mevcut D2'de. Örneğin stealth türü finishlerden biri olan *Lades Kemiği (Wishbone)* ile düşmanı ayak bileklerinden kaptığınız gibi ortadan ikiye ayırabi-



İlk oyundan aperatif bir sahne…

Düşmana Vedat Milor yaklaşımı.



leceksiniz. Nasıl, isminin hakkını veriyor değil mi? Görüntünün de hakkını vereceğinden emin olabilirsiniz; kaburga omurga ne varsa ortada, açık büfe. İnceliğe yer yok.

İki yanımızda jilet gibi dişleriyle sırıtan dokunaçlarımızdan biri kapmaya, diğeri ise biçmeye yarıyor. "Grab" dokunacımızla bir şeyleri yakalayıp düşmanımıza atabilir ya da düşmanın kendisini yakalayıp kanlı bir infaz gerçekleştirebiliriz. "Slash" dokunacı ise bize yaklaşacak kadar akılsız düşmanların bağırsaklarını yola dökmek için birebir. Sizin de içiniz açıldı mı? Kalp sökmek, suratta kocaman mermi deliği açmak, beyin parçalarını duvara yapıştırmak… Mis. Üstelik Bulletstorm'daki gibi işlediğiniz yaratıcı cinayetler ekstra puan kazandıracak. Tabi bu ancak tam gaz aksiyona dikkat dağıtıcı tesir yapmadığı ölçüde cazip bir özellik sayılabilir.

2K Games'e göre ışığın karanlıkla savaşı, oyunun felsefesini oluşturacak. Karanlık efendi rahat etsin diye Jackie de aydınlığa çıkmak istemeyecek mesela, hatta fazla ışığa maruz kaldığında rahatsız olacak, bizi de rahatsız edecek. Yani kulaklarda yüksek perdeli çınlama, görüşte bulanıklık, boğuk sesler gibi belirtiler Jackie'nin sarhoş ya da nur topu gibi bir darkling'e gebe olduğu anlamı taşımayacak. Işıklı ortamlarda Karanlık da geri çekileceği için nispeten savunmasız kalacağız, bu durumda floresanlar da silahlı rakiplerimiz kadar amansız düşmanlar olacak… Bu arada… *"nur topu gibi darkling"* mi dedim ben? Tezatın böylesi, sayın okur.

ÖZE DÖNÜŞÜN GÖZE YANSIMALARI

İlk görsellerde Crackdown'daki gibi yumuşak siyah konturların obje ve insan figürlerini çerçevelediğini fark ediyoruz, bu da ortaya elle boyanmış gibi bir görünüm, bir ressamın kurşun kalemiyle taranmış gibi duran kaplamalar çıkarıyor. Oyundaki kaplamalar, çizgi roman hissini versin diye Borderlands'dekine benzer bir cell-shading tekniği kullanılarak tasarlanmış. Noir havasına rağmen görünen o ki yeni sanat yönetimi ile ilk oyunun katı gerçekçiliğine elveda diyeceğiz. Darkness'in özüne dönüp kendi çizgi roman kökenlerinden ilham alması anlaşılır bir durum olsa da oyunun hayranlarının bu tarz görsellik konusunda ciddi tereddütleri olduğunu söylemeliyiz. Bu kadar vahşi bir oyuna daha "sert" görsel yaklaşım gerektiğini, yeni grafiklerin oyunu inanılır olmaktan uzaklaştırıp çizgi film havasına sokacağını ve atmosferi öldüreceğini söyleyenlerin sayısı hiç de az değil. Ben de oyunun yumuşak karnının sanat yönetimi olacağına inananlardanım; oyunu fazlasıyla da beğendirebilir, tamamen rezil de edebilir.

Diğer bir kaygım da kontroller konusunda. Oyunun savaş mekaniği elinize sayısız seçenek ve bunları kullanabileceğiniz pratik kontroller verecek deniyor ama sistemi daha basit olan ilk oyunda bile pek optimal sayılmazdı kontroller… Quad wielding dile kolay, kulağa hoş geliyor. 2K Games Şam'ın şekerini vaat ediyor. Peki ya perde açıldığında Arap'ın yüzü ile karşılaşırsak?

D2'den ekrana yansıyacak vahşetin aşırılığı veya son dönem oyunlarındaki artan cinnet trendi ayrı bir tez konusu olacağından bilerek es geçtim. Fakat itiraf ediyorum, anti-kahramanlara bayılan biri olarak ilk oyunun damağımda bıraktığı tadın devamını iple çekiyorum. Siz de eğer FPS türüne gönül vermiş ve hala Darkness'i denememişseniz, 2. oyunun bu ön incelemesi sizin için bir vesile olsun ve hemen başlayın Jackie'nin hikâyesine. Tabii konsolunuz yoksa, ilk oyun PC'ye çıkmamış olduğundan evde "Benim de bir PS3'üm olsa… Anne bana niye almıyorsunuz? Bizde niye yok?!" türünden bir isyan çıkması muhtemeldir. Fakat bu Jackie'yi bağlamaz..



Tulumlu genç 1'e 300 veriyor.



Bu şirin yumurcak en iyi yardımcınız olacak.

ŞCR / Digital Extremes

1993'te temelleri atılan bu Kanadalı firma, kariyerine Pinball oyunlarıyla başlasa da özellikle tozu dumana katan Unreal serisinin yapımında Epic Games ile kurduğu işbirliğiyle isim yaptı. FPS türünde hafızalara kazınan çok başarılı birçok yapımda Digital Extremes imzası var.

Unreal (1998)
Hayli ses getiren bu yapımda kullanılan ve oyunla aynı ismi taşıyan motor, FPS türünde deyim yerindeyse çığır açtı. Unreal Engine, dönemin ağır topu id Tech 2 motoruna göre teknik açıdan daha üstündü ve oyun Quake II'nin yıkılmaz denen tahtını paramparça etti.

Bioshock (2008)
Oynamayanı dövüyorlar. O denli başarılı bu oyunun PS3 platformundaki yapımcılığını Digital Extremes üstlenmişti. Oyunda Unreal Engine'in modifiye edilmiş 3.0 sürümü, Havok Physics isimli fizik motoruyla birlikte harikalar yarattı.

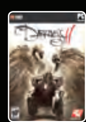
Homefront (2011)
Çok yakın geçmişte dergimiz sayfalarına da uğrayan, fakat pek yüz bulamayan oyun PC'ye Digital Extremes tarafından port edilmişti. İş kazası olarak gördüğümüz bu yapımı Darkness 2 için bir ölçüt kabul etmeye gönlümüz elvermiyor.

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 4 Ekim 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.embracethedarkness.com



Kimyamız tutuyor mu?

 +  +  = 

Fear of the Dark (korku) + Silence of the Lambs (vahşet) + Day of the Tentacle (dokunaç)



ŞCR / Techland

Call of Juarez serisiyle adını duyuran firma, Vahşi Batı'dan sonra şimdi de zombi konseptine el atmış gözüküyor. Vahşi Batı'da iyiydik biz ama?

Call of Juarez: Bound in Blood (2009)
Billy Candle adındaki bir karakt.. Pardon, o ilk oyundu. Ama ikinci oyun daha güzeldi. İki farklı karakteri ve Western havasını sonuna kadar yaşatmasıyla övgüyü hakediyordu doğrusu. Yazık ki çok kıymeti bilinmedi...

nail'd (2010)
Pek de tutmamış bir yarış oyunuydu nail'd. Bazı ilginç yanları olsa da çok da başarılı olamadı zaten.



"Arkadaşlar durun iki dakika, ezmeyin birbirinizi! Herkese yetecek kadar borumuz var, sıraya girin!"

DEAD ISLAND

ZOMBİLİ HEAVY RAIN Mİ, YOKSA RYO'LU LEFT 4 DEAD Mİ? –CAN ARABACI

DEAD ISLAND'IN İLK videosunu gördüğümüzde nasıl serseme dönmüştük ama! Çok net hatırlıyorum, videoyu açarken "of, yine mi zombiler?" diye geçirmiştim aklımdan. Karşıma çıkan video beni afallatmıştı ama. Pianonun karamsar notaları, ağır çekimde sondan başa doğru olayların geriye sarışı, tatile gelmiş sıradan bir ailenin dramı... Serpil "Zombili Heavy Rain" yakıştırması yapmıştı videodan sonra. Ve evet, o videodan yola çıkarsak oyunun olduğu şey de tam olarak buydu. Zombili Heavy Rain. Ama değilmiş işte. Öyle düşünen tek biz değilmişiz ki, bu benzetme yapımcıları rahatsız etmiş. "Heavy Rain'i örnek almıyoruz" diye açıklama yaptıklarında kaşlarımız havaya kalktı şüpheyle. Ve yine aklımdan geçti o soru cümlesi: "Of, yine mi zombiler?" Yine de, aslında önyargıyı bir kenara kaldırıp baktığımızda hiç de fena değil sanki Dead Island. Zombili Heavy Rain olmasa bile...

Tropikal, cennet gibi bir adaya düşseniz yanınıza kesinlikle almayacağınız üç şeyden birinin zombiler olacağının kesin kanıtı Dead Island. Ancak birileri konsepti anlamamış olacak ki yanında getirdiği bu zombiler, kısa sürede adaya yayılmayı başarıp ada sakinlerine ve turistlere hayatı zindan etmişler. İkinci bakışta (İlk bakışta da Heavy Rain sanmıştık çünkü) Left 4 Dead'den bolca esinlenilmiş gözüken Dead Island'ın Left 4 Dead'den ayrıldığı önemli birkaç nokta var; İlki karakterler. L4D'in standart, oynanış açısından birbirinden farksız karakterlerinden değişik olarak Dead Island'da seçebileceğiniz dört karakterden her birinin bir uzmanlığı, bir özel yeteneği var. Mesela bir karakterin arası bıçaklarla daha iyiyken, bir başka çok daha dayanıklı olduğundan o karakteri öldürmek için çok daha fazla zombi ve uğraş gerekiyor. Oyun bildiğiniz RYO öğeleri taşıyor yani aslında. Siz zombileri yere çarpıp kafalarına kafalarına vurdukça tecrübe puanı kazanarak seviye atlıyorsunuz ve atladığınız her seviye size açılabilecek veya geliştirilebilecek yeni yetenekler olarak geri dönüyor. İşte Dead Island'ı benzerlerinden farklı kılan nokta da bu. Zombi dolu bir adada aksiyon dolu oynanışa yedirilmiş RYO öğeleri. Hayatta kalmanız sadece ne kadar iyi nişan alıp sol tuşa ne kadar hızlı tıkladığınıza değil, karakterlerinizi nasıl kullandığınız ve nasıl geliştirdiğinize bağlı. Zaten öyle çok da nişan alınabilecek silah da bulamayacaksınız etrafta. Orası insanların tatile geldiği (bir zamanlar) huzur dolu olan bir ada, unutmayın. Etrafta yığılı silahlar ve cephaneler karşılaşmak saçma olurdu böyle bir yerde. Eğer gerçekten bir silaha ihtiyacınız varsa kafanızı çalıştırıp önce bir Polis Merkezi gibi silah bulunabilecek bir yere ulaşmanız gerekecek. Ancak çoğu zaman zombilerle olan temasınız oldukça yakın mesafeden olacak. Oyun da bunu destekleyecek şekilde size etrafta ne bulursanız ondan silah yaratma imkanı veriyor zaten. (L4D yerine "Dead Rising gibin" de diyebilirmişiz aslında) Bulduğunuz bir sopayı çivilerle donatıp zombilerin kafalarında minik delikler açmaya kendinizi alıştırsanız iyi olur yani. Hatta biraz daha uçuk fikirlere sahipseniz bulduğunuz bir palayı alıp elektrik aksamına bağlayarak elektrikli pala gibi değişik icatlara bile imza atabilirsiniz. Ancak bir kere güzel bir silah bulduğunuzda ya da yaptığınızda sonsuza kadar rahatsınız diye düşünmeyin. Çünkü bu meretler siz kullandıkça yıpranmaya meyilliler. Haliyle sert bir darbeden sonra yarısı elinizde, yarısı zombide kalan bir sopayla ortada dolaşmak istemezsiniz. Bu yüzden can dostunuz silahlarınızı sık sık tamir ve modifiye etmeyi de ihmal etmemelisiniz.



Bu tarz manzaraları gördükçe rüya gibi bir tatilin nasıl bir kabusa dönüştüğünü daha iyi idrak edebiliyorsunuz.

Şimdi o keçi kılıklı arkadaş gelse elimizdeki baltaya kafa atsa da bizi de yormasa hiç, ne güzel olurdu değil mi? Boşuna stamina harcamayalım şimdi...



YİYE YİYE BEYİN BIRAKMADILAR

Karakterler birbirinden farklı olur da zombiler eksik kalır mı peki? Tabii ki hayır. Onların da kendilerine göre "seviyeli" abileri, boss modunda takılanları var. Mesela "The Ram" isimli zombi, deli cekedinin içinde olduğundan koşup koşup kafa atmayı seviyor adına uygun olarak. Ya da "The Suicider", intihara meyilli bir zombi olarak patlayarak sizi de yanında götürmeye çalışıyor. Bu da sizi zombisine göre taktik değiştirmeye itiyor. Standart zombileri pata küte döverken, daha çetin ceviz olan versiyonları türemeye başladıkça çoğunlukla vur-kaç yapmak zorunda kalıyorsunuz. Çünkü yaptığınız her hareketin staminanız üzerinde bir etkisi oluyor; Koşmak, saldırı yapmak, tekme atmak vs bunların hepsi staminanızı emiyor ve staminanız biterse de bir süreliğine tamamen savunmasız kalıyorsunuz. (RYO öğeleri demiştik, değil mi?)

Dead Island artık zombi konseptinden feci halde baymış olsak da ilginç birşeyler sunmayı vaad ediyor bize. Normalde önümüze geleni kesip biçtiğimiz zombi oyunlarından farklı olarak karakter geliştirme, ada sakinlerinden görev alma gibi RYO öğelerini olaya dahil ederek işleri daha ilginç bir hale getiriyor. İlk videosundaki kadar duygusal anlar yaşatacak mı, yoksa zombilerin arasından kendimizi kurtarmak tek derdimiz mi olacak şimdilik emin değiliz. Ama işin içine şöyle biraz duygusal bir yan katsalar hiç de şikayet etmeyiz aslında. İlla adada "JASSOOOOON!" diye bağırarak gezmemize de gerek yok yani.

KISACA

Tür: Aksiyon/RYO
Yayıncı: Deep Silver
Çıkış Tarihi: 1 Ağustos 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: http://bit.ly/ihQdz9

Kimyamız tutuyor mu?



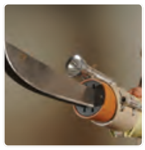
Bu aralar baş rolde YİNE onlar var.

+



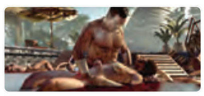
Kolluklu zombi resmi bulamadık, ama çocuk havuzu da iş görür sanırım.

+



Mikserle değil ama bununla belki zombi avlayabilirsiniz.

=




KAHRAMANLARIN
KAHRAMANI
SÜPERCAN
TÜRKİYE'NİN KAHRAMANI OLMAYA HAZIR MISIN?
WWW.SUPERCANOYUN.COM
TÜRK TELEKOM
SOBEE STUDIOS
TTÇOCUK.COM
PAIMOTION ENTERTAINMENT
MARVEL
MARVEL, Marvel Universe: TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.



ESER VS ERCE

BROTHER BATTLE

THERE WILL BE BLOOD

ESER: Yav bro, ben artık cidden sıkılmaya başladım şu yeni oyunların çerezliğinden. Herkese hitap edelim, aman can yakmayalım derken işin iyice suyunu kaçırmadılar mı sence de? Bir de artist gibi üç beş zorluk seviyesi koyuyorlar oyuna, 'normal' seçiyorsun kolay oluyor, 'zor' seçiyorsun normal oluyor. Ağza bir parmak da bal çalmak için yok efendim 'naytmeyr', yok efendim 'inseyn', yok efendim 'inkredibıl' seçenekleri serpiştiriyorlar. E insanların önüne böyle kolay seçenekleri koyunca da herkes iki günde bir çatır çutur oyun bitiriyor. Kişinin doğasında var çünkü azıcık zorlandığında kolaya yönelmek. Hani nerede kaldı mücadele, nerede kaldı o eşsiz başarma hissi?

ERCE: Olm ne adamsın ya! Daha dün Witcher 2 oynarken "ulan önüne gelen öpüyor" demiyor muydun? Oyun var oyun var işte. Öpeni de var sırtını sıvazlayanı da. Ayrıca tamam işte ne güzel vermişler önüne 5 tane zorluk seçeneği kafana göre takılacaksın. Çoook eskileri hatırlarım da yoktu lan öyle bir seçenek. Tek zorlukla takılırdık. Geçemedin mi geçemezdin bir yeri. Tamam, başarma hissi, mücadele duygusu falan filan ama insan, kafaya battaniye geçirip saatlerce onun altında kaldıktan sonra yine "aynı yerde 1218 defa işin içine etme" başarısından başka bir şey elde edemeyince "hay ben böyle oyuna" diyebilir yani. Demişliğim var benim

ESER: Demişliğin var ama bak hala daha resmen ufacık çocukken başardığımız o anı dün gibi hatırlıyorsun. Şundan bir sene önce oynadığın oyunla ilgili böyle bir anın var mı? 'Of ya acayip zordu, kaç gün aynı yeri oynadım ama sonunda başardım' diyebiliyor musun? Yok işte öyle bir şey. Takıldın mı, hop kolay ayara geç. Takıldın mı, hop ipucu al. Witcher 2 öpüyor ama zor modda oynama seçeneği olduğu için öpüyor, öpmek için tek yaptığı da düşmanı güçlendirmek. Bak mesela Gabriel Knight oynuyorum bu ara. Oyun zaten piksel çorbası, fare imlecini üzerine götürünce isim falan yazmıyor. Yani neye tıklayabileceğini, neyin işe yarayacağını bile bilmiyorsun. Şimdiki macera oyunları öyle mi? Tek tuşa basıyorsun, ekrandaki bütün hotspot'lar önünde. İpucu alıyorsun, bir tek senin yerine oyunu oynayıp bitirmediği kalıyor.

ERCE: Hah işte! Olm ancak bu kadar olur. Tam düşündüğüm şeyi söyledin! "Gotcha!" diye bağırasım geldi şimdi. Oyunun zor olmasını yanlış yorumluyor olmayasın sakın? Yahu bugün de piksel grafikli oyun yapsam yine ekranda aradığını bulmak da zorlanırsın. Oyun teknolojisinin kötü olması, ya da kötü demiyim de günün şartlarına göre olması nedeniyle yaşadığın zorlukları "oyun zordu bea" diye değerlendiremezsin ki. E teknoloji gelişti diye oyunların kolaylaşmasını da eleştiremezsin. Al o zaman eline iki tane çubuk sürt birbirine de kıvılcım çıkartıp yak ocağı. Kibrit geldi merlik bozuldu dimi ama? Ne o öyle cırt diye sürtüyosun yanıyo.

ESER: Asıl sana hah işte! Kolay oyun oynamaktan zorluk kavramını okuyunca bile anlayamaz hale gelmişsin be canım. Oradaki olay piksellerde değil, ekranda hangi nesnenin tanımlı olduğunu bile bilmemekte yatıyordu. Al eline en yeni, cilli gibi grafikli macera oyununu. Çıkar kabak gibi ipucu sistemini, fareyi ekranda dolaştırırken de hiçbir öğenin ismi yazmasın. Al sana canavar gibi zor oyun işte. Ben zaten tam da senin söylediğin şeyi istiyorum. Oyunda ocağı yakacaksam kibritin üzerinde "beni al" yazılı bir tabela olmasın, bulduğum iki çubuğu sürterek yakayım istiyorum. Çok acı yahu, gerçekten mücadele gerektiren oyunların nasıl olduğunu bile unutmuşuz. Bunun teknolojiyle alakası da yok be bıradırım, insanlar ellerindekini çabucak tüketebilsin ki yenisini alabilsin kaygısı bu bence.

ERCE: Ooohooo... Nereye çekti adam konuyu... Bence olay eski-yeni olayı değil koch. Eskiden de hem kolay hem zor oyunlar vardı şimdi de var. Belki oranı "kolay" tarafında biraz daha arttı ama herşey gelip yapımcıların mantalitesine dayanıyor. Eskiden bir tek spor oyunları "yıllık" yapılırdı lan adamlar RYO ları bile aynı mantığa bağladılar. Ama al işte Demon's Souls da yeni oyun -ki türlü şekillerde gebermek dışında bişey yapmak değil oyunda. Crysis 2 de yeni oyun; bas görünmezliğe öldür herkesi. Yani her dönem hem zor hem eski oyun yapılıyor. Ama bazılarının zorluğu yapımcı istediği için değil teknoloji elvermediğinden ya da kafaları o an basmadığından kaynaklanıyor. 6 yıl önceki World of Warcraft süper örnektir mesela bunun için. İlk haliyle şimdiki hali arasındaki farkı düşün. Raid boss'larını nerf ettiklerinde "lan oyunu amma kolaylaştırdılar" denebilir, ama "dungeon map" ekledikleri̇nde bu özellik oyunu kolaylaştırıyor gibi görünse de aslında "olması gereken" olduğu ve önceki hali gereksiz yere zor olduğunu için bu etkiyi yaratabilir. Uzun lafın kısası ben hala kafama battaniye geçirecek zorlukta oyun bulabiliyorum koch. Ha yapmıyorum ayrı konu. 30 yaşında adamın öyle bir şey yapması pek hoş görünmüyor çünkü

ESER: Valla bilirsin, ben inatçı adamımdır. Burnumun dikine gitmeyi de severim. Ama 30 yıllık kardeşimi de kırmayayım şimdi, güzel adamsın, severim seni. Günümüz oyunlarında da istisna olarak bir iki zor oyun çıkabiliyor. Demon's Souls ile güzel örnek verdin, aferin. Ama o kadar ender çıkıyor ki, benim gibi adamlar altın bulmuş gibi atlıyorlar işte o oyunlara. Seçim şansı pek yok. Kolaya alıştırılmış oyuncu zaten böyle oyunlara kafasını çevirip bakmıyor bile. Üzülüyorum be oğlum. İleride 'bas tuşa, oyunun sonunu gör' düzeyine gitmeyelim istiyorum. En iyisi ne yapalım biliyor musun? Ben bir daha sana gelirken battaniye de getireyim, kafaya geçirip Pools of Darkness oynayalım, bir tarafımızı çatlatalım.

ERCE: "Haksızsın" diyemem çünkü birçok açıdan haklısın. Yahu şu satırları yazarken açtım şu benim "oyun bitirme" listemi de ne kadar az oyun bitirmişim son yıllarda. Bi de o battaniye geçirmeli zamanları düşünüyorum da hakikaten başarma hissi daha güzeldi sanki. Ama bölümün adı da "Kısır Çekişme" be kardeşim böyle bitirilmez ki şimdi tartışma. Dedim ben sana ben de eski oyunları seviyorum diye. Zorladın beni, kandırdın zaman yok diye. "Yazmalıyız" dedin! Al işte aynı fikirde çıkacaktık az kalsın. Neyse sen kap battaniyeyi gel hem Pools of Darkness oynayalım hem de Demon's Souls da yeni bir kaç ölme şekki keşfedelim senle.

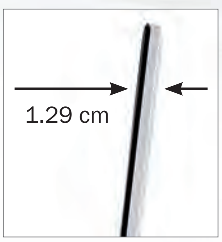
Not: Yahu benim bi tarafımı çatlattığım battaniye altı savaşı son savaş bile değildi hatırlıyo musun? Peh peh peh...

E2343F2 FULL HD MONİTÖR

Profesyonel ofis kullanımı için



- 23inch, LED
- Full HD 1920x1080
- 50.000.000:1 (DCR)
- 1,29 cm ince
- Ultra enerji tasarrufu
- 2 HDMI girişi



Ultra ince profil



Akıllı duvara montaj işlevi



Gelişmiş multimedya deneyimi için çok sayıda giriş

www.aoc.com/eu



BEN DE KAFAMA MONTE GÜNEŞ GÖZLÜĞÜ İSTİYORUM! -SİNAN AKKOL

Deus Ex 3

Halihazırda, bilimkurgu filmlerinde gördüğümüz gelecekte yaşadığımızın farkında mısınız? *Back to the Future*'ın, *Space Odyssey*'in, *Ay Üssü Alfa*'nın ve hatta *Terminatör* dahil envai çeşit bilimkurgu eserinin işaret ettiği yılların içindeyiz. Ama ne gam, ne keder... Sene olmuş 2011, biz hâlâ "sınavda kopya çekildi mi?"deyiz, "Şennur abla, öğlene yemekte ne var?"dayız. Uçan arabalar, insansı robotlar nerede? Şu ana kadar en az bir tane yapay zekânın savaş çıkarmış olması gerekiyordu, lakin daha yanımızdaki NPC'leri bile doğru düzgün yönetmekten acizler? Uygarlık neden hâlâ sona ermedi? *Mad Max* misali yollarda terör estiren çetelere karşı, düşen uçaklardan söktüğümüz metal parçalardan yaptığımız küçük köyü koruma raddesine bile gelemedik daha... Hadi kendimizi yok etmeyi beceremedik, bari uzayı kolonileştirelim de mi? I-ıh, o da yok. Alpha Centauri'yi, Mars'ı geçtim, daha Ay'a bile yerleşemedik yahu! Hatta mekikleri emekliye ayırmaya başladı millet, toptan mı bıraktık uzayı nedir? Alooo, koskoca kozmos bizi bekliyor, çalışın olm biraz! Olmaz, çok yavaş ilerliyoruz! Çocuklarımızın eğitimi çok yavaş, iki sayfa eğik çizgi çizmeyi ve köy muhtarı heyetinin görevlerini atlayalım, direkt kuantumdan başlatalım evlatlarımızı. Yoksa uzay-zamanı bükerek solucan deliği açmayı öğrenene kadar öleceğiz, göremeyeceğiz oraları! Biraz hız yahu!

Neyse ki uzun bir bekleyişin ardından üçüncü Deus Ex, bizi yakın bir geleceğe, bilim-kurgusal düşlerimizin gerçek olmaya başladığı bir zamana götürmeye geldi. Ve umarım bu yakın gelecekte, konuyu daha yumuşak bir şekilde bağlama konusunda çok başarılı bir MS Office Word sürümü de vardır, ihtiyacım var da.

NASIL İSTERSENİZ ÖYLE

Deus Ex'in bende özel bir yeri vardır: Askerden geri dönüşümle birlikte resmen aç bir kabile gibi dükkanlara saldırıp satın aldığım oyunlar arasında, hakkında hiçbir bilgi sahibi olmadığım tek oyundu. Ve beni gerçekten dumura uğratmıştı. İlk Deus Ex'in oyun içindeki sorunları çözümü için sunduğu serbestliğe bir daha hiçbir oyunda rastlamadım. Karşınıza çıkan bir sorunu çözmek için yapabilecekleriniz, tamamen sizin ne kadar farklı şekillerde düşünebildiğinizle ilgiliydi. Sırf bu özelliği bile Deus Ex'i

Allah'ım! Bu nasıl duruştur, nasıl bir adam öldürüştür! Karizmasıyla adam döver bu Jensen!



Adam'ın amacı, bu adamların amacını bulmak.
Ve zavallı karısının intikamını almak.



ŞCR / EIDOS MONTREAL

Şu Montreal adlı şehirde ne tür bir su içiyorlar bilmiyorum ama şahane oyun yapan insanlar hep buradan çıkıyor. Her büyük yapımcının mutlaka bir Montreal şubesi var (Bioware, Ubisoft vs.) Kanada'ya yerleşmek için iyi bir sebep bu şehir...

Eidos Montreal ise Eidos'un Square Enix tarafından alınmasından kısa bir süre önce kurulmuş. Girizgâhı bu kadar uzatmamdan da anlayacağınız üzere, kendileri henüz bir oyun yapmış değiller. Yani Deus Ex: Human Revolution, görücüye çıkardıkları ilk oyun olacak. Ancak bunun çok iyi bir başlangıç olacağından şimdiden eminiz, çünkü ekibe tecrübeli Crystal Dynamics yardımcı oluyor. Ve tabii ki Montreal'dalar...

Hmm, daha ne desem bilemedim... Hah! Buldum! Deus Ex biter bitmez Eidos Montreal ekibi haldır huldur *Thief 4* üzerinde çalışmaya girişecek! Sanırım "en sevdiğiniz geliştirici ekipler" listesinde ilk 5'e şimdiden girdiler, öyle değil mi?

tüm zamanların en iyi PC oyunları arasındaki yerine ulaştırmaya yetecekken, insanı alıp götüren korkunç derin hikâyesi ve olay örgüsüyle, bilimkurgu sevenlerin ütopik oyunu haline geldi. Film sanatı için *Blade Runner* neyse, oyun dünyası için Deus Ex oydu.

Çok da fena olmamasına rağmen, ilk oyunun mükemmelliğinden uzak olan Deus Ex 2'den sonra çok uzun bir zaman geçti. Oyunun fikir babası Warren Spector seriyi bıraktı, yapımcı firma Ion Storm kapandı, en sonundaysa dağıtıcı firma Eidos komple satın alındı Japon Square Enix tarafından. "Eyvah" dedim, "babalar gibi bir oyunu daha oyun sektörünün paslı çarklarına kaptırdık!".

Lakin uzun ve sabırlı bir bekleyişin ardından en sonunda, hiç beklemediğim bir anda Deus Ex 3'e kavuşmuş bulunuyorum!

BİR EDİTÖR İLE BİR WEB MASTER'IN HAZİN SONU

Ofiste gayet normal bir gün geçiriyordum. Haftalık erzakımızı almaya gittiğim için (siz bilmiyorsunuz bizi tabii, 5 günde 20 kilo patates yiyebiliyoruz) akşamüstü olmuştu sanırım. Ben her şeyden habersiz, gayet masum bir şekilde çalışırken, oyun odasından Sohbet-ül Gezer kaydı için gelmiş olan Kaan'ın (Özgünay) çığlığı yükseldi:

Kaan: Abiee! 4 saattir ofisteyim, niye haber vermiyorsun?
Sinan: Neyi haber vermiyorum yahu?
Kaan: Human Revolution var ya burada?
Volkan: Ha evet ya, sabah gelmişti.
Ozan: Biz oynadık hatta.
[Bu noktada ben gayet sakin bir şekilde masamdan kalkıp, Ozanların odaya geçtim.]
Sinan: Sevgili abiler, şu anki sakinliğime sakın kanmayın. Ben İstanbul depreminde de gayet sakin, yatağımda oturup beklemiş, sonra da "ıımmh, yarın iş günü" deyip yatağıma yatmıştım. Bu sakinliğim, olağanüstü durumlara özgü. Bu yıl yana yakıla en çok beklediğim oyunun ofis sınırlarından içeri geldiğini, benden 6 saat boyunca sakladığınız için sizi kovuyorum...
Ozi & Volki: Eme?
Sinan: Emesi memesi yok. Volkan, bırak o yediğin Şennur abla kurabiyesini, o senin değil artık. Ozan, sen de lütfen sil gözündeki o yaşı... Yerleri yeni sildik.

Böyle de sakin bir şekilde karşıladığım Deus Ex'in başına bir oturdum ki pir oturdum. Normalde, ön inceleme versiyonları 2 veya 3 saat sürer. Oyundaki küçük bir kısmı koyarlar ki, oyun eleştirmenleri kurcalayıp oyundaki hataları bulamasın. Ama bu adamlar o kadar güveniyorlar ki yaptıkları işe, oyunun 9 saatten uzun bir bölümünü ön inceleme versiyonu olarak göndermişler!

HİKÂYE

Yıl 2027... New Detroit'teyiz. İnsan vücudunu geliştiren, bilgisayar destekli biyonik organlar üreten Sarif Industries adlı şirketin güvenlik müdürü Adam Jensen'ı yönetiyoruz (Jensen? JC Denton? Bir bağlantı kurulacak gibi ama oyunun son halini bekleyeceğiz bunun için). Kendisi bir güvenlik görevlisinden ziyade, ayaklı karizma bombası. Oyunun başında, çalıştığı şirket çok önemli bir duyuru yapmak üzereyken, fazlaca augment edilmiş bir grup askerin baskınına uğruyorlar. Adam ölümcül derecede yaralanırken, eski karısı öldürülüyor. Adam'ı kurtarmak için vücuduna deneysel bir dizi geliştirme entegre ediliyor.

Ve oyun başlıyor. Bir FPS/RYO karması Human Revolution. Ana ve yan görevleri verip ortama salıyorlar sizi. Bunları hangi sırada yaptığınız kadar nasıl çözdüğünüz de tamamen size kalmış. Zaten serinin en büyük gücü bu serbestliğindeydi, üçüncü oyun bu konuda ikinci oyundan daha iyi yolda gibi gözüküyor.

HAYAT ZOR ARKADAŞ

Şunu kabul edelim öncelikle: Günümüzde ilk Deus Ex'in serbestliğini sunan bir oyun yapılamaz. O kadar farklı permutasyonun gerektirdiği animasyonları, grafikleri ve programlamayı AAA (en üst kalitede) bir oyun için üretmek, mali olarak imkansız.

Yine de bunu test etmek için ilk Deus Ex'i kurup yeniden oynadım ki arada bir fark olup olmadığını iyice görebileyim. İlk Deus Ex'e daha başlar başlamaz önünüze gelen her şeyi silah olarak alabiliyor, bir şekilde karşınıza çıkan sorunları çözebiliyorsunuz bunlarla. Ancak şu bir gerçek, mekân kullanımı ve aksiyon oranı olarak, geçen 10 yılın oyunu olduğunu çok belli ediyor ilk Deus Ex. HR'da ise seçenekleriniz daha sınırlı



Zavallı hacker az sonra "başına" gelecekten habersiz, Word'le Excel'le uğraşıyor.

Silahların verdiği his oldukça tok. Nişan alma sistemi ve düşmanı vuruş hissi için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Ama bir de PC'de denemek lazım tabii.




“Arkadaşlar, kusuruma bakmayın. Bacanızı bulamadım, yanımda hediye de getirmedim, ha bir de sizi öldüreceğim... Ben de zaten Noel Baba değilim...”

olsa da, karşınıza çıkan bir sorunu çözebilmek için yapabileceğiniz 4-5 farklı yol olabiliyor.

Mesela oyunun başlarında bir karakola sızıp morgdaki cesedi incelemem gerekiyordu. Her normal vatandaşın yapacağı gibi, ilk önce kapıdan girip etraftaki polislerden izin istedim. Şansıma, kapıdaki görevli polis benimle aynı SWAT ekibinden olan eski bir silah arkadaşım çıkmasın mı? Ancak şöyle bir sorun vardı: Bu adamı genç bir çocuğu vurduğu için soruşturmada korumamış ve rütbesinin düşürülerek SWAT subaylığından kapı görevlisine inmesinde önemli bir rol oynamıştık. Yıllar önceki bu olayı diyaloglar esnasında deşmeye karar verince, sonunda konuşmamız, “Allah senin belanı versin! Hayatımı yaktın!” noktasında tıkandı. Ön kapıdan çata pata dalma opsiyonunu düşünmedim bile, oyunun zorluğu nedeniyle. Bir kere dümdüz yürüyüp gireyim dedim, yaklaşık yirmi polis memuru aynı anda tepeme çullandı. Vurdum kendimi New Detroit sokaklarına.

Bu noktada, mümkün olan herkesle konuşup bilgi toplamanın, HR’da başarının ana yolu olduğunu öğrendim. Eskilerden tanıdığım evsiz bir kadından oldukça fahiş bir fiyata (500 kredi, oyun bittiğinde 4000 kredim mi ne vardı, artık siz düşünün) lağım tünellerinin polis karakolunun altından geçtiği bilgisini almıştım oyunun başında. Ama bu bilgiyi hatırlayamadım öncelikle, karakolun arkasına dolaşayım dedim. Burada da elektrik kaçağı olan bir tünel çıktı karşıma. Çok uzunca bir süre elektriği kapatacak şalteri aradıktan sonra, geri dönüp çıktım... Yan görevlere vurdum kendimi. Ana görevde daha en baştan tıkanmıştım.

Saatler sonra, artık ana göreve geri dönmenin zamanı olduğuna karar verdim ve yine karakolun yolunu tuttum. Lakin konuştuğum amca hâlâ kapı duvardı. Yandaki elektrikli koridora gittim. Koridora milim milim girdim, öldüm... Bir

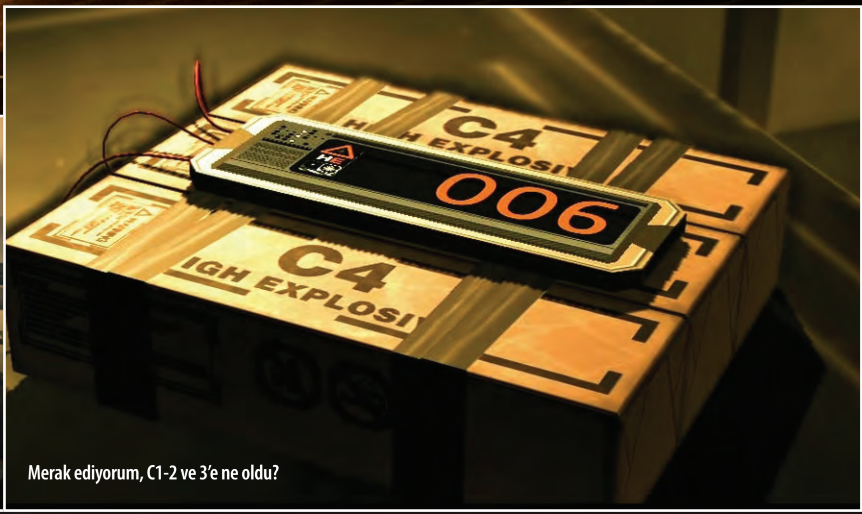

Mekanlardaki fütüristlik ve gerçekçiliğin birlikteliği, çok uzak olmayan bir gelecekte olduğumuzu hissettiriyor.

kere ateş ettim ileride sigorta kutusunu andıran bir cisme, kapının önündeki evsizlerin piştovları çekmesiyle bu yaptığıma da pişman oldum. Artık kendimi duvardan duvara halı misali sağa sola atıyordum ki, yerdeki kocaman kutuyu alıp elektrik akımının geçtiği yere koydum. Umutsuzca dışarı çıkıp daha ne yapabilirim derken, ilerde bir başka kutu gördüm. Onu da alıp içeri soktum ve ne yaptım biliyor musunuz? Üstlerine tırmanıp öndeki kutunun üstüne yürüdüm, geri dönüp arkadaki kutuyu aldım, diğerinin önüne koydum. Bu kutunun üstüne yürüyüp beride kalan diğer kutuyu aldım ve onu öne koydum bu sefer! İnanılmazdı, yıl olmuş 2011’di ama 2000’li yılların oyun mekaniğiyle modern bir oyunda çözüme ulaşmıştım!

Yapımcılar bu kutudan köprü çözümünü bilerek mi oyuna yerleştirmişlerdi, hâlâ bilemiyorum. Ancak kasıtlı olsun veya olmasın, bu HR için heyecanımı bir kat daha artırdı. Çünkü eğer kasıtlıysa benim gibi “out of the box” düşünmeyi seven ve bir sonraki hedefe kocaman işaretlerle yönlendirilmekten hoşlanmayan oyunculara







Merak ediyorum, C1-2 ve 3'e ne oldu?

YAPIMCILAR OYUNUN YAKIN ZAMANDA GEÇMESİNDEN FAYDALANMIŞLAR; BILL GATES'İN, STEVE JOBS'UN İSİMLERİ KULAĞIMIZA ÇALINIYOR.

açık bir kapı bırakmışlardı. Eğer kasıtlı değilse, oyunun tasarımı bu tür ilginç çözümlere imkan verecek şekilde açık uçlu yapılmıştı. Her iki durumda da sevdim seni HR.

Oyun zor. Hem de bayağı bayağı zor. İşinizi sessizce görmek de isteseniz, silahları tam gaz ateş modunda da görmek isteseniz, her iki türlü de canınıza ot tıkanıyor. Oyun korktuğumuz gibi FPS'leştirilmiş değil. Sadece çatışmalarda veya hedefe ulaşmada değil, oyunun genelinde var bu zorluk. Kendi özelliklerinizin, güçlerinizin, kiminle konuştuğunuzun ve hangi bilgilere sahip olduğunuzun farkında olmalısınız. Sokakta rastgele konuştuğunuz bir evsizden aldığınız ufacık bir bilgi, ana göreviniz olan polis karakolunun morguna girmenin alternatif bir yolunu öğretebilir size.

Yakın dövüş sistemi, şahane bir pastanın üzerine konmuş, hafif ekşimiş bir çilek gibi duruyor: İlk bakışta leziz ama birkaç kere çiğnedikten sonra tatsızlığı geliyor damağınıza. Çünkü siz yakın dövüş tuşuna basınca, hasmınızla ikiniz karşılıklı, düğmeye bastığınız andaki halinizle alakasız bir duruşa geçiyorsunuz. Çömelmiş veya duvara yaslanmış da olsanız, oradan başlamıyor animasyon ve sanki bir film sahnesindeki iki aktöre klaketle "motor!" diye bağırılmışçasına rollerinizi oynuyorsunuz.

Bu arada, oyun zor demiştim değil mi? Tekrar etmekte fayda görüyorum. Cephane kıtlığından süründüm ön inceleme versiyonu boyunca. Yere düşen her silahtan 1 veya 2 mermi çıkıyor. Mermisizlikten canım çıktı, bu da sessiz oynamaya itti beni. Ama sessiz ilerlemek daha da zor, en ufak terslikte kıllanıp alarma koşuyor adamlar. Kameralar bir cesedin ayağını yakalamaya görsün, hemen zırlamaya başlıyorlar.

ELİMDEN TUTAR MISINIZ?

Grafikler şahane! Çok stilistik, çok steril grafikler kullanılmış. Oyunun tamamına sarı renk hakim, hem canlı bir görsellik katıyor bu, hem de bir altın ve kükürt dioksit rengi vererek endüstriyelleşmenin son noktasında olduğumuzu hissettiriyor. Detaylara gösterilen özen göz yaşartıcı. Her girdiğiniz odadaki ince detaylar bir diğerinden farklı, hack'lediğiniz her bilgisayardan farklı bilgiler çıkıyor. Ortalıktaki e-book'lar, gazeteler Deus Ex dünyasının sosyal ve politik durumunu yavaş yavaş anlamanızı ve atmosfere girmenizi sağlıyor. Yapımcılar oyunun zamanımıza yakın olmasından da iyi faydalanmışlar; daha oyunun ilk bölümlerinde Bill Gates'in, Steve Jobs'un isimleri kulağımıza çalınıyor. İleride tanışır mıyız? Sanmıyorum, ama hoş olurdu. Ha bir de, menülerin şıklığı, özellikle de Augmentation menüsününki, beni benden aldı. İyi bir menü, bir RYO'nun dört ayağından biridir bence.



Grafiklerle ilgili bu erken sürümde tek şikayetim, suratların tüm bu güzellik arasında biraz ifadesiz kalmış olması. Adam sürekli karizma topu duruşunu korurken, NPC'lerde daha çok öne çıkıyor bu. Kızını kaybetmiş bir anne, İpana reklamındaki kadın gibi sırıtıyor mesela.

Müzikleeeeeeeeeer! diye böğürmek istiyorum izin verirseniz. Kim yapmış bilmiyorum ama *Blade Runner*'daki Vangelis müziklerinin tadını iliklerime kadar hissettim oyunda. Cyberpunk mevzulara daha başka bir tür gitmiyor birader, illa Vangelis olacak! Birileri bu inancımı paylaşıyor olsa gerek Eidos'ta.

Ses tasarımıyla ilgili bu aşamada hiçbir sorun görmedim. Diyaloglar, yerli yerinde çevresel sesler ve silah sesleri çoğu FPS'ye taş çıkartacak güzellikte. Diyaloglara iki kez dikkat çekmek istiyorum, bir araya gelmiş iki-üç NPC gördünüz mü, kulak kabartın. Gayet mantıklı, hatta bazen durup dinlerseniz işinizi kolaylaştıracak diyaloglar kuruyorlar.



İlk bölüme başlarken "aksiyon adamı" mı , "gölgelerin avcısı" mı olacağınıza göre elinizdeki silah değişiyor.

THE… BEGINNING…

Sanırım benim pilim bu noktada bitiyor. Bu oyunun ön inceleme sürümü bile beni iki gün hapis aldıysa, vay tam sürümü geldiğindeki halime! Zaten bu yıl en çok beklediğim oyundu, şimdi ağzıma bir avuç bal çaldılar (bir parmak denemez 9 saatlik sürüme, ayıp!), iyice kuduruk oldum, duvarlara tırmanacağım bu gidişle! Gel 23 Ağustos gel!

KISACA

Tür: Aksiyon / RYO
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.deusex.com



BLIZZARD'IN KALBİNDE KERRIGAN'LA İLK TANGO -SİNAN AKKOL

Oyun dünyası bazen durgun bir göl gibidir, bazen de çalkantılı bir okyanus… Dalgaları oyun addedersek, hepsi sizi kendine has bir kıyıya savurmak için çırpınıp dururlar. Bu okyanustaki en büyük dalgaları ise, kendisi de bir fırtına ismini almış olan tek bir firma yaratır: Blizzard.

Evet, Blizzard'la ilgili her şey beni mahkum eder kendine. Yeni bir oyun duyurusu, bir CGI video, yeni bir karakter. Ve beklenti, ah o beklenti. Ufacık mırıltılar haricinde, kimsenin "Şu Blizzard oyunu da niye geç kaldı?" diye veryansın ettiğini duyamazsınız. Çünkü en son hatanın damlası da o koddan aşağı süzülmedikçe, o oyun bizim sürücülerimizde dönemez. Blizzard'ın yolu bu değildir.

Bu merak beni uzuuun bir yola çıkarttı işte. Tuğbek Activision'ın yeni cicilerini görmek için İngiltere'ye doğru yollanmış iken, Blizzard manyağı ben de 17 saatlik bir uçuşla ABD'nin yolunu tutmuştum. Zaten 10 gün sonra gelecektim Los Angeles'a E3 için, ancak Blizzard davet edince bu uzun ve yorucu yolculuğu yapmayı seve seve kabul etmiştim. Doyamadığım bir Starcraft 2 senaryo paketinden sonra, Kerrigan ve Jim'e ne olduğunu çok merak ediyordum. Heart of the Swarm, senin için uçuyordum!

BLIZZARD KAMPÜSÜNE HOŞ GELDİN

Yarım bir uyku ve şahane bir kahvaltıdan sonra, Blizzard'ın merkezinin konuşlandığı Irvine yollarına düştük, benim gibi Avrupa'dan gelen 32 editörle birlikte. "Blizzard'ın ofisine" geldiğimizde demek biraz abes kaçacak, çünkü Blizzard'ın bir ofisi yok, bir kampüsü var! Bildiğiniz bir üniversite yerleşkesi gibi (bkz. Blizzard Kampüs bölümü) bayağı görkemli ve ince düşünülmüş bir mekan burası. Çeşitli güvenlik aşamalarından geçtikten sonra, en sonunda Blizzard Theatre'da, 33 oyun editörüyle birlikte, Blizzard dışından birilerinin göreceği ilk Heart of the Swarm seansına oturduk. Dünyada Blizzard dışında bu oyunu ilk gören kişiler olmak gerçekten onur vericiydi. "Ama bu seans fazla mı kısa sürdü ne?" derken, bizi oyunu oynayacağımız üçüncü kata buyur ettiler.
Beni benden alan bir altı saat boyunca Heart of the Swarm'u deneme fırsatım oldu ve şunu söyleyebilirim ki ilk oyundan sonra farklı bir tecrübe beklemeyenleri çok hoş sürprizler karşılayacak…

TEK KİŞİLİK SENARYO

Peşinen söyleyeyim, oyunla ilgili multiplayer detaylarına dair hiçbir şey fısıldamadı Blizzard'dakiler. Çeşitli cümle çevirme oyunlarıyla ufak tefek bazı bilgileri yapımcıların ağzından kopartmayı başardım tabii, onları ilerleyen sayfalardaki röportajlarda okuyacaksınız. Ama bu gezinin ana amacı, oyunun tek kişilik senaryosunu ve *Wings of Liberty*'den ne kadar farklı olduğunu bize göstermekti. Bunu da başardılar açıkçası.

Bilmeyenler için, Heart of the Swarm, Starcraft 2 üçlemesinin ikinci oyunu. Aslında, artık "ikinci oyunu" demiyor olmaları dikkatimi çekti, Starcraft 2'nin yeni genişleme paketi diyorlar Blizzard dahilinde oyun için. Ama bu gözünüzü korkutmasın, oyun kısacık bir eklenti değil. 20 tane tek kişilik görev var oyunda. Terran'lardan tamamen farklı olan Zerg oynanışını da hem oyun içine, hem de bölüm aralarındaki sekanslara çok iyi yansıtmışlar. Ama önce, hepimizin merak ettiği şeye geliyoruz: Kerrigan'a ne oldu?



Vıcır vıcır bir Zerg ordusunu yönetmek, Heart of the Swarm'un getireceği farklardan sadece bir tanesi. Ellerinizin terleyip fareye yapışacak olması da bunun sonuçlarından bir tanesi.



HİKÂYE

İlk oyunu bitirmemişler için spoiler vermeden anlatacağım: Ama ilk oyunun sonundaki "olaylardan" sonra, Queen of Blades olduğu zamanları ve yaptıklarını tamamen unutmuş durumda Kerrigan. Ancak içinde bir şeyler kıpırdıyor ve Swarm'un kontrolünü yeniden ele geçirmeyi deli gibi arzuluyor. Onun nasıl tekrar bu konuma geldiği ise, şimdilik bizim için büyük bir muamma.

Evet, Kerrigan hafızasını yitirmiş. Ama Queen of Blades iken böyle bir şeyin başına gelebileceğini düşünmüş ve eğer o ortalıktan kaybolursa farklı Zerg sürülerinin başındaki Brood Mother'ların kendilerini güçlü tutmalarını ve eğer Kerrigan karşılarına insan olarak gelirse, onunla sonuna kadar savaşmalarını görev vermiş. Zeki, fazlasıyla zeki bu Kerrigan. Kendi anılarını ise Izshan adlı, H.R. Giger çizimlerinden fırlamış gibi duran dişi bir yaratığa genetik olarak kodlamış. Izshan, bölüm aralarındaki setlerde sizinle birlikte bulunuyor ve yaptıklarınız, yapacaklarınızla ilgili yorumlarda bulunuyor. Kerrigan'ın yanındaki bir diğer güçlü yaratık ise Abathur. Bu pek acayip arkadaşın görevi, Zerg'leri mutasyona ve daha ileri seviyelerde evrime uğratmak.

Bu yaratıklarla bölüm aralarındaki sekanslarda konuşuyorsunuz. Yani ilk oyundaki Jim Raynor'un gemisi Hyperion gibi, Heart of the Swarm'da da Kerrigan mekanlar arasında dolaşıyor. Blizzard'ın bu bölüm arası setleri olayına Heart of the Swarm'da daha fazla önem verdiğini görmek şaşırtıcı. Benim oynadığım bölümlerde o kadar büyük değildi, ama bu setler *WoL*'dekinden çok daha büyük olacak. Demek ki oyuncular, oyunun geçtiği mekanlarda dolaşmayı çok sevmiş…

Kerrigan'ın bu yaratıklarla arasında geçen diyaloglar gerçekten çok ilginç. İkisinin de Kerrigan'dan hem korktuğunu, ama insansı görünüşü yüzünden bir yandan da küçümsediklerini ve buldukları ilk fırsatta ekarte etmek istediklerini hissettim daha bu ilk bölümlerden. Senaryo ilerledikçe korkunç iç savaşlara ve entrikalara bulaşacağımızı seziyor Hydralisk hislerim.

Tek kişilik senaryoda hemen her Zerg birimini çok farklı şekillere sokabiliyorsunuz. Abathur sayesinde, mesela düz Zergling'lerinizin üç mutasyon seçeneği var. Bunlardan Metaboost, daha hızlı koşmalarını sağlarken, Rapid Genesis larvalardan Zergling çıkma süresini 1 saniyeye indiriyor (oha!). İki kez mutasyona uğrattığınız Zerg'ün evrim seçeneği açılıyor. Evrimde Zerg'ünüz kalıcı olarak daha farklı bir yaratığa dönüşüyor. Yine Zergling örneğine dönecek olursak, Zergling'lerinizi artık kalıcı olarak Raptor'e mi (ekranın yarısından zıplayarak düşmana atlayan korkunç bir yaratık) çevireceksiniz, yoksa Swarmling'e mi? Bu seçimi yaptıktan sonra Zergling'inizin tipi de kalıcı olarak değişiyor, oyunun sonuna kadar da bu birimden geriye dönüşünüz olmuyor.

Peki mutasyonu nasıl yapıyoruz? Görevlerdeki başarınıza göre 2-3 mutasyon puanı alıyorsunuz. Ayrıca bonus görevlerin peşinden giderseniz de mutasyon puanı alıyorsunuz. Bunun dışında bölümlerdeki çok tuhaf yaratıkları bulup öldürürseniz, onların DNA'larıyla da yaratıklarınızı mutasyona uğratabiliyorsunuz. Bu yaratık avı sisteminin, size mutasyon puanı mı kazandıracağı, yoksa tamamen yeni yaratıklara zemin mi hazırlayacağı henüz belli değil.

BÖLÜMLER

Bize gösterilen sürümde, iki ayrı bölümü oynama hakkımız vardı: Zerg'lerin ana gezegeni Charr ve yeni Koprulu bölgesindeki bir gezegen olan Kaldır. (İsimlerdeki Türkçelik sizin de dikkatinizi çekiyor muydu daha önce? Bir de Braxis diye gezegenleri var -benim nickname'imi hatırlayın.) Zerg'ler dağılınca Charr'da Terran'lar üs kurmuş, geride kalan bir Brood Mother'lar çarpışıyorlar. Kerrigan'ın geri dönmesiyle, buradaki Brood Mother Zerg'lerin kontrolünü bırakmak istemiyor. Böylece War for the Brood adlı ilk bölümdeki görevimiz, bu asi anaya haddini bildirmek. Zor günler için Charr'ın yüzeyine zamanında milyonlarca yumurta bırakmış Kerrigan. İlk bölümde amacınız, rakibinizden önce 100 tane Baneling yumurtasına sahip olmak. Sizinle aynı anda Brood Mother da toplamaya başlıyor. Bölüm sizin 100 Baneling'i toplayıp veya iman gücüyle saldırıp rakip üssü yıkmanızla sona eriyor.

Zerg'ler "biraz kalabalık" olduğu için, yönetebileceğiniz birim sayısı artmış. Ben mi yanlış

MUTASYON ÇEMBERİ

Yaratıklarınızı evrim aşamasına getirdiğinizde, nurtopu gibi yeni bir iğrenç yaratığınız olacak. İşte soyağaçları, kim kimde geliyordular.

ZERGLING >>> SWARMLING: Bir larvadan iki değil, üç tane çıkarlar. Bunu Rapid Genesis'le birleştirdiğinizde, bir saniyede 21 tane Swarmling'iniz olur.
ZERGLING >>> RAPTOR: Düşmanın üstüne ekranın üçte birinden atlıyorlar. Ayrıca daha güçlüler standart Zergling'lere göre.

BANELING >>> SPLITTERLING: Patladıklarında 2 tane daha küçük Splitterling'e dönüşür. Onlar da bazen ikiye bölünerek patlar. Misli misli hasar verir.
BANELING >>> GORGELING: Öldürdükleri birimleri ve binaları, değerlerinin çeyreği oranında toplanabilir kaynağa dönüştürürler. Oyun dengesini çok değiştirecek bir birim.

ROACH >>> PROWLER: Yere gömülüyken hareket edebilirler. Evet, gömülüyken giden Roach'lar diyorum size! Sonumuz yakın!
ROACH >>> LEECH: Her öldürdüğü yaratıkla sağlığı 10 artar. Ayrıca gömülüyken daha hızlı iyileşirler.





Kerrigan'ın sırlarına vakıf olabilmek için Heart of the Swarm'un çıkışını beklemek zorundayız. Kendisi Blizzard turumuz boyunca ser verip sır vermemeye devam etti zira.



hatırlıyorum, yoksa sonraki update'lerle geldiyse beni affedin, ama Starcraft'ta 255 tane birimi aynı anda seçip yönetebildiğimizi ilk kez bu oyunda gördüm. O topladığımız yumurtalar çatladıktan sonra ortalık resmen Baneling cehennemine döndü! Allah'tan Baneling'ler patladığında sizin birimlerinize hasar vermiyor.

İkinci bölüm olan Silence the Cries, Kaldir'de geçiyor. Burası Charr'ın aksine delicesine soğuk bir gezegen. O kadar soğuk ki, zaman zaman esen ani soğuk rüzgarlar (Flash Freeze) tüm birimlerin ve binaların donmasına sebep oluyor. Bu sırada herkes donup kalıyor. Lakin bu bölümde 10 tane bu gezegenin yerlisi olan Yeti yaratığının DNA'sını toplarsanız, Abathur sizin Zerg'lerinizi Flash Freeze'e dayanıklı hale getiriyor.

Kaldir'e yine asi bir Brood Mother'ı halletmek için geliyoruz, ancak daha bölümün başında ölüsünü buluyorsunuz yaratığın. Az sonra da sebebi anlaşılıyor: Protoss'lar… Queen of Blades'in geri döndüğünü anlayan Protoss komutanı, filoya haber vermek için iletişim kulelerini harekete geçiriyor. Buradaki amacınız da iletişim kuleleri tamamen hazır olmadan önce üçünü de yıkmak. Flash Freeze zamanlamasını doğru ayarlayarak, bunu minimum hasarla başarabiliyorsunuz.

HEMEN HER BÖLÜM ZAMANLI

Fark etmişsinizdir, oynadığımız iki bölümde de zamana karşı yarışıyorduk. Bunun sebebini yapımcılara sorduğumuzda "Starcraft 2'de hemen her oyuncu hayvan gibi güçlenene kadar kendi üssüne tıkılıp kalıyor, sonra da çok büyük bir orduyla saldırıyordu. Formüle zaman kısıtını eklediğimizde, oyuncuların güven çemberleri olan üslerinden çıkıp daha önce denemeye cesaret edemeyecekleri mikro yönetim taktiklerini denemeye başladıklarını gördük" cevabını alıyoruz. Haklılar, ben de öyle yapıyordum, ama HotS'da sürekli birim üretip farklı taktiklerle oynamak zorunda kaldım (rush it!).

Bölüm aralarında mutasyon ve evrim haricinde en güçlü biriminize ne şekilde yön vereceğinizin kararını da vermelisiniz: Kerrigan tüm savaşlarda ön cephede yer alıyor, Jim Raynor'ın aksine. Hem çok güçlü, hem de çok fazla yeteneği var. Bölüm aralarında Kerrigan'ın bir sonraki bölüme hangi yetenek ağacıyla çıkacağını seçmek zorundasınız: Spec Ops tarafında düşmanı yanıltmak veya güçsüz kılmak üzere uzmanlaşmış 15 yeteneğiniz varken, Corruption yetenek ağacında Queen of Blades'e özgü acayip hasar veren yetenekler var. Bu iki ağaç da, bölümlerdeki başarınıza göre otomatik açılıyor ve birisini seçtiğinizde bir sonraki bölümde sadece o tarafın güçlerini kullanabiliyorsunuz. Bana oynarken ikisinin arasında güç olarak çok büyük bir fark varmış gibi gelmedi, ancak Corruption güçleri Protoss'larda daha çok işe yarıyor sanki…

KLİK KLİK KLİK!

Artık demo seansının sonlarına yaklaştık. Odada keskin bir sessizlik hakim, Logitech G500'lerimizin klikleri haricinde. Hepimiz ilk turlarımızı bitirmişiz, ben üçüncü kez baştan başlamışım. Farklı mutasyon ve evrim zincirlerinin açtığı yaratıkları görmek için çabalıyorum. Bu da demek oluyor ki, tek kişilik senaryoyu sırf değişik bir yaratık görmek için belki 2, belki 3 kez baştan oynamak isteyeceğiz. Bir ara, kapının önünden Koreliler geçiyor. Demek sadece Avrupalıları davet etmemiş Blizzard, Starcraft'ı resmi spor olarak gören Koreliler de burada. Ama neden bizimle aynı yerde değiller, onlara daha farklı bir şeyler mi gösteriyorlar acaba? Kıskandım bak şimdi.

Sonuç olarak, 40 küsur saat uçmaya, üç kez hava boşluğuna düşmeye, en sonunda da bavulumun İngiltere'de kalarak kaybolmasına bile değdi Heart of the Swarm'la geçirdiğim saatler. Multiplayer'la ilgili detayları fena halde merak ediyorum ve atalarımızın o özlü sözüyle yazımı noktalıyorum: Blizzard'dan babam çıksa yerim!

Yeterince sıkı bir StarCraft hayranıysanız şimdiden garanti veriyorum, sırf farklı mutasyon ve evrim zincirlerinin sonucu olan yaratıklar görmek için bile senaryoyu iki üç kez baştan oynayacaksınız.



ALAN DABIRI İLE RÖPORTAJ

Starcraft 2'nin baş yazılım mühendisi olarak, kafası fena halde çalışan bir eleman Alan Dabiri. Bizim Hakan'a da korkutucu bir şekilde benziyor.

Sinan: İlk sorum biraz ilginç, Wings of Liberty Jim Raynor'ın ruh halini mükemmel şekilde yansıttı. Bu kasıtlı mıydı yoksa genel bir tasarım tercihi miydi?
Alan: Wings of Liberty'nin yapısı mı?

Evet, evet.
Evet, kesinlikle. Oyun Terran perspektifine ve Raynor ile grubuna uygun şekilde geliştirilmişti. StarCraft II'nin hikâyesi gerçekten de çok geniş, bu yüzden ilk oyun Terran mücadelesini yansıtacak şekilde planlandı.

Heart of the Swarm fragmanından gördüğüm kadarıyla aynı şey Kerrigan için de söylenebilir. Gizemli geçmişi hakkında bir şeyler öğreneceğiz, bir Zerg kraliçesi iken neler olduğunu öğreneceğiz değil mi?
Evet, kesinlikle.

Kerrigan Heart of the Swarm'da Zerg kraliçesi olduğu zamanı unutmuş. Bu yüzden bence onu StarCraft 1 zamanına götüren görevler de olacak. Bu tür görevler bekleyebilir miyiz? Wings of Liberty'de bu tür görevler vardı?
Evet, Heart of the Swarm'da Kerrigan'la ve Zerg'lerle ilgili birçok şey öğreneceksiniz. Sadece ileri giderek değil ama şimdiki zamanda da keşif yapacaksınız. Geçmişin de bazı açıklamaları olacak.

Peki. Şimdiki soruyu ben hazırlamadım; bizim fanatik Blizzard'cılardan birine ait.
Tamam :)

Onun görüşünü paylaşmıyorum ama – "Wings of Liberty'de karakter ve konu ağı bazı noktalarda StarCraft 1'den daha hafif gibiydi. Bu bilinçli yapılan bir şey miydi, yoksa daha karmaşık bir hikâyenin başlangıcı mı?
Bence hikâyenin amacı farklı türlerin, farklı tarafların hikâyelerini anlatmaktı; yani herhangi bir şeyi hafifletmek için bilinçli bir karar alınıp alınmadığını bilmiyorum. Ama bence orada anlatılacak karmaşık bir hikâye var.

Wings of Liberty'de Protoss yan hikâyesini oynadık. Hearts'ta da benzer bir şey olacak mı? Belki Raynor ile birkaç görev?
Henüz bu konuda kesin bir karar vermedik, ama mümkün.

Yani oyunun 2011'den sonra çıkacağı kesin?
Her zaman dediğimiz gibi "bittiği zaman" çıkacak. Eğer size oyunu yarın teslim edebilseydik ederdik.

Peki Kerrigan güzelim kızıl saçlarını geri alacak mı?
Bunun cevabını almak için oyunu oynayıp kendiniz görmelisiniz. Oynadığınız görevlerde de gördüğünüz gibi, Kerrigan evrimleşti ve yeni güçler elde etti. Saçlarını geri elde etme kısmının bunun bir parçası olup olmadığını bilmiyorum.

Collector's Edition hakkında bir soru sana: "Jar of Creep" olacak mı içinde?
Bu aslında gerçekten iyi bir fikir. Neden daha önce düşünmediğimizden emin değilim ama harika bir fikir, bunu önereceğiz.

Hikâye ilerledikçe StarCraft'ın geleceğinde Xel'naga ya da Hybrid'ler gibi ırkları oynama şansımız da olacak mı?
Bugün için bir şey duyurmuyoruz ama gelecekte ne olacağını kim bilebilir... Ben de öğrenmek isterim.

Bize maçları birlikte izletme konusunda (spectator) bir planınız var mı?
Bunu soran birkaç kişi oldu. Kesinlikle planlanıyor, yapmak istediğimiz bir şey. Sadece bizim geliştirme sürecinde nereye sığdırabileceğimizle alakalı.

Bir StarCraft DotA görecek miyiz peki?
DotA ile ilgili ne zaman çıkacağımıza dair henüz belirli bir takvimimiz yok ama aktif olarak üzerinde çalışıyoruz ve hayranların gerçekten çok istediği bir şey olduğunu biliyoruz. Ve bu konuda biz de onlar kadar sabırsızız.

Multiplay'i geliştirmek sizi oldukça zorlayacak. Çünkü benim gibi single player'cılar yepyeni bir multiplayer deneyimi beklerken, multi'nin fanatikleri büyük değişikliklere soğuk bakacaktır. Bu sizi ne kadar zorluyor? Bunu nasıl yapmayı planlıyorsunuz?
Evet, kesinlikle zor bir durum bu, haklısınız. Nelerin değişeceğini görmek açısından; muhtemelen geçmişte çıkarttığımız eklentiler gibi olacaktır. Eğer eski ek paketlerimize aşinaysanız bilirsiniz, biz asla sadece yeni haritalar çıkarıp günü kurtarmaya bakmıyoruz. Kesinlikle oynanışı ve oyuncuları yeni tür mekaniklere ve birimlere doğru itiyoruz. Gene bunu yapacağız: Neyin mantıklı geldiğini, oyunu multiplayer tarafında çok daha fazla heyecanlı yapacak ne gibi havalı şeyler ekleyebileceğimizi araştıracağız.

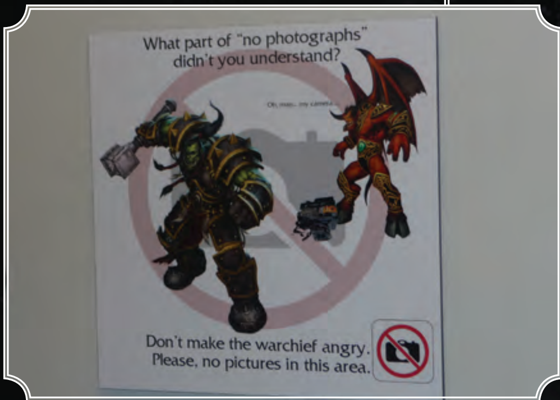
Aynı zamanda -ve bu önemli olan kısmı- oradaki dengeyi, oynanışı ve genel eğlenceyi bozmayacağız. Sadece bir şey eklemiş olmak için ekleme yapmak istemiyoruz, anlamlı şeyler eklemek istiyoruz. Bu deneyimi çok daha mükemmel kılıyor. Ama kesinlikle haklısınız, büyük bir zorluk bu aynı zamanda. Gerçi biz alışığız, bildiğiniz gibi bunu şimdiye kadar defalarca yapmamız gerekmişti. Diyelim StarCraft I'e dönersek, göreceksiniz ki Brood War'u çıkardığımızda bu oyun esas Starcraft olarak kabul gördü multiplayer arenada. Çünkü birim kompozisyonu gibi bazı eksik şeyleri ekledik ve denge açısından eksiği olan bölgeleri geliştirdik.

Teşekkürler Alan. Sana son ama özel bir sorum olacak. Türkiye'de Muhammed Dabiri isimli bir tanıdığım vardı. Acaba herhangi bir akrabalığın olabilir mi?
[Gülerek] Yok, bildiğim kadarıyla yok.

Peki, teşekkür ederim :)







Blizzard'ı trollemenin mutluluğu içindeyim. "Burada fotoğraf çekmeyin cümlesinin neresini anlamadın" diyen uyarının fotoğrafını çektim.

BLIZZARD KAMPÜSE HOŞ GELDİNİZ!

Blizzard'ın ofisine giderken, adamların hayvani bir kampüste olduğunu bilmiyordum. Binalarının yerleşimi ve kapladığı yüzölçümü bir yana, bu insanların şirket kültürüne hayran olmamak mümkün değil. Mesela bütün gün oturan oyunculardan ibaret olduğumuz için sadece sağlıklı yiyecekler veriliyor. Çalışanlar hayvanlarını ofise getirebiliyor, gün içinde spor salonunda antrenman yapabiliyorlar. Tıpkı bir üniversite kampüsünde olduğu gibi, çalışanların katılabilecekleri çeşitli gruplar ve kulüpler var: Heykelcilik, fotoğrafçılık, spor, hatta dikiş nakış gibi. Ve düzenli olarak çalışanların yaptıkları eserlerin sergilendiği alanlar var. İsin ilginç yani, heykel kulübündekilerin çoğu oyunlara modelleme yapanlar değil, muhasebe, yönetim gibi alakasız departmanlardaki çalışanlar. Ve bu sayfalarda görebileceğiniz üzere, çıkardıkları işler çok güzel. Normal modellemecilere taş çıkartacak düzeyde hatta.

Kampüsün hemen girişinde sizi kocaman bir Warg üstündeki Orc heykeli karşılıyor. Bu devasa güzellik tamamen bronzdan, *Lord of the Rings*'in tüm alet edevatlarını yapmış olan WETA tarafından üretilmiş. Heykelin altında, eski Blizzard logosunda da bulunan 8 ana yön ve bu yönlerin simgelediği şirket kültürü prensipleri yer alıyor: Gameplay first (önce oynanış), embrace your inner geek (geek'i Türkçeleştiremedim :) cümleleri, her gün işe gelen Blizzard çalışanlarını karşılıyor.

Kampüsü gezdikçe, Blizzard'ın neden bu kadar başarılı olduğunu anlıyorum: Şirket kültürü o kadar güzel ve çalışanlar tarafından öylesine sahiplenilmiş ki, bu şirketin sırtının yere gelmesi mümkün değil. Çalışanlara tamamen çevreye duyarlı bir ortam sağlanmış, çöp çıkartacak gıdalar verilmiyor en basitinden… Tabaklar bile geri dönüştürülebilir malzemeden yapılmış… Kampüsün ortasında bir kum havuzu var, plaj voleybolu oynamak isteyenler için hemen onun yanında yeşillikler içinde bir havuz yer alıyor.

Kampüsün ortasındaki alanda, zaman zaman şirket içinden ve dışından gruplar konserler veriyor. Bazen de çalışanların "kıçının tekmelenmesi" için askeri spor eğitimi verilen Boot Camp'ler kuruluyor. Bize ortalığı gezdiren Marge'dan (ufacık bir kız) 150 kiloluk tekerleği devirmesi istenmiş de, yüzünde çarpık bir gülümsemeyle anlatıyordu.

Üç büyük binadan birinde, bize "top secret" bir odaya dışarıdan bakma izni verildi. Kesinlikle fotoğraf çekilmeyen bu oda, tüm Blizzard, *WoW* ve Battle.Net sunucularının takibinin yapıldığı yer, bir nevi tüm Blizzard oyunlarının beyni. Tabii ki sunucular burada değil, binlerce sunucudan oluşan sunucu çiftliklerinin yerini, dört yıldır orada çalışan Marge bile bilmiyordu. Ve o dört yılda, sadece iki kez girebilmiş o odaya, yanında Mark Morheim'la birlikte. Bu odayı size şöyle anlatayım: Filmlerde gördüğünüz CIA operasyon merkezini gözünüzün önüne getirin: Onlarca LCD TV, yan yana, duvara asılı ve onlara bakan bir düzine adam… Beni dumura uğratansa dünyada o anda *WoW* oynayan herkesi, gerçek zamanlı bir dünya haritası üstünde bir ışık demeti olarak gösteren harita oldu.

Sonuç olarak, burada gördüklerim bana "Blizzard büyüsünün" ne olduğu hakkında daha kesin bir fikir verdi. Bugüne kadar Blizzard'dan ayrılan Bill Roper gibi çok başarılı yapımcıların neden ayrıldıktan sonra başarılı olamadıklarını hep merak etmiştim. Ama keramet kişilerde değil, bu şirketin her köşesine sinmiş olan kültürdeymiş. Burada başarısız bir oyun üretmek mümkün değil.

KERAMET ŞEHİRDE Mİ?

Blizzard kampüsünün bulunduğu şehir olan Irvine, Los Angeles'a bir saat sürüş mesafesinde, çok garip bir şehir. Garip olmasının nedeni de, şehrin tamamının tek bir firmanın özel mülkiyeti olması! "Nassı yani" demeyin, beni dinleyin. Yıllar önce buralar tamamen araziyken, Irvine soyadlı aileye aitmiş. Kaliforniya Üniversitesi'ni kurmak için buradan toprak alınınca ailenin zenginliği katmerlenerek artmaya başlamış. Eh, UCLA burada olunca, yetenekli beyinlerin peşindeki üst düzey bilişim firmaları da buraya sökün etmiş.

Bugün şehirdeki nerdeyse tüm apartman kompleksleri Irvine Inc.'e ait, caddelerinin isimleri Irvine East-West-Central diye gidiyor. Sokakları ve binaları insanı korkutacak kadar steril, düzenli ve boş (ama güzel). Ha, son bir ilginçlik daha size: Irvine'de normal Amerikan polisi yok, güvenlik işlerini Irvine Security adlı özel şirket yapıyor. Ne kadar *Deus Ex*, öyle değil mi?

Ha bu arada, Obsidian'ın ofisi de burada. Blizzard'a giderken gördüm de, kapıdan kafamı uzatıp "bug'sız yapın lan şu anda her ne yapıyorsanız!" diyesim geldi. Diyemedim.









ROG RAMPAGE REDUX:
RAMPAGE III BLACK EDITION ANAKART

Son bir yıl içerisinde bir anakart satın almayı düşündüyseniz ve overclock yapmanın yanı sıra oyuna karşı da ilginiz varsa, Rampage III Extreme'nin (R3E) sahip olduğu pek çok ödülü hiç şüphesiz duymuşsunuzdur. Bu kadar başarının ardından bile, Republic of Gamers daha fazlasını deneyecek ve hiç olmadığı kadar harika bir ürün tasarlayacak gibi gözüküyor! O zaman şimdi sıkı durun. Çünkü bunu karşılayabilecek ve hatta öncesinden çok daha büyük bir yankı uyandıracak anakart ASUS ROG Rampage III Black Edition'un (R3BE) güçlü dünyası sizi bekliyor.

Hükmetmek için duyun, kazanmak için hızlı olun

ASUS ROG R3E'yi bu kadar harika kılan her şey R3BE ile geri dönüyor. Ancak en büyük değişiklik, ROG ThunderBolt olarak adlandırılan bir ses/LAN kartı kombinasyonunun eklenmesi. Bir oyuncuysanız, bu bebek sizi istediğiniz yere götürecek!



ROG dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla bir araştırma gerçekleştirdi ve onlara, oynamakta oldukları oyunları iyileştirmeye yardımcı olmak için hangi özellikleri istediklerini sordu. Yanıtlar, genel oyun deneyimini iyileştirmeye odaklanan, güçlü ses ve LAN özelliklerine sahip bir kartın geliştirilmesini sağladı.

Ekran kartları ve işlemciler bugünlerde fazlasıyla takdir kazanıyor, ama oyunda sesin önemi asla göz ardı edilemez. Sınıfının önde gelenlerinden olan XONAR™ ses çözümü ile desteklenen ROG, en iyi ses kalitesi için en iyi bileşenleri dikkatli bir şekilde seçti ve oyuncular için güçlü, etkileyici bir ses sağlamak üzere bu yeni silahı online savaş alanına taşıdı.

Yüksek kaliteye sahip bu ses kartı, oyuncuları sanal ortamın içine daha fazla sokarak, oyuncuların duyma hissine büyük bir avantaj sağladı. Bu, düşmanlarınızın sizden önce hareket etmesini engelleyerek onların ayak seslerini duymanıza yardımcı oluyor. Yerleşik kulaklık amfisi, benzersiz bir ses kalitesi için kullanıcıların oynadıkları oyuna bağlı olarak empedans ayarlarını optimize etmesine yarıyor.

Tek başına bir ses kartı online oyunlarda yardımcı olabilir, ama LAN hızının önemi de göz ardı edilmemelidir. Pek çok oyuncu cihazlarını bir Ethernet portuna bağlar ve başka bir şey yapmaz. Standart bir LAN portu, üzerinize gelen bir el bombasından kaçma veya bombanın üzerinizde patlamasıyla sonuçlanabilecek bir şekilde oyun hızında farklılıklara neden olabilir.

Ses işlevini ödül sahibi Bigfoot Networks® ağ işleme birimi ile birleştirdiğinizde, sizi destekleyecek ciddi bir silah gücüne sahip olursunuz. Özel Game Networking DNA™ yazılımı ile birlikte çalışan ThunderBolt, online oyunlar için maksimum ağ performansı sağlamak üzere online oyun trafiğini otomatik olarak sınıflandırır ve hızlandırır. Kaliteli bir ROG ürününde iki önemli işlevin bir araya getirilmesi, oyunculara yarışı kazanmaları için mükemmel bir online oyun deneyimi sağlar.

Saymakla bitmeyen özelliklere sahip

Siyah renkte olan R3BE, Rampage III Extreme ile aynı dizayna sahip değil. Sadece parlak son kat özelliği ortak. R3E fantastik overclocking yazılımı ve donanımı ile birlikte geliyordu, ancak R3BE; sistemlerin maksimize olmasına yardımcı olmak üzere tasarlanmış en yeni hizmet yazılımları ile birlikte çok daha fazlasına sahip. HS Desteği ile birlikte Bluetooth modülünün 2.1'den 3.0'a yükseltilmesi tüm Bluetooth cihazları için son derece hızlı veri

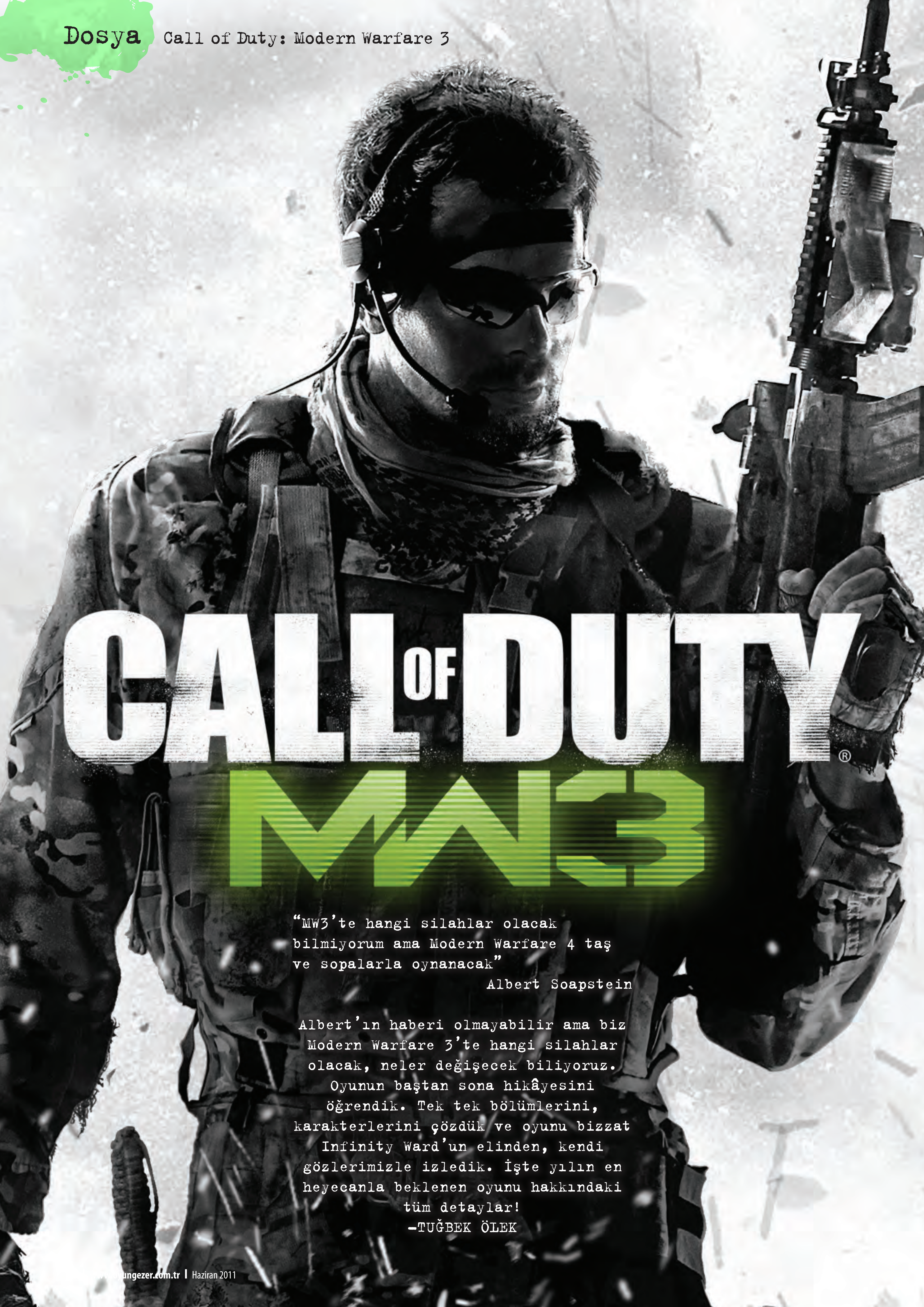


aktarımları sağlarken, ROG iDirect, GPU TweakIt ve GPU.DIMM Post gibi yeni yazılımlar kullanıcıların sistemlerini hiç olmadığı kadar özelleştirmesini sağlıyor. ROG iDirect ile kullanıcılar, iPhone veya iPad'leri aracılığıyla gerçek zamanlı, ince ve artışlı ayarlamalarla sistem ayarlarını doğrudan kontrol edebilir. GPU TweakIt iDirect ile benzerlik gösterir ve kullanıcıların gerçek zamanlı olarak ayarlarını uygun gördükleri şekilde değiştirmelerini sağlar. Sadece ekran kartları için daha fazla gelişmiş ayar ve kontrol sunar. Son olarak, GPU.DIMM Post, sistemin mümkün olan tüm donanımları etkin hale getirip mükemmel bir şekilde çalışmasını sağlar. GPU.DIMM Post, sistem tarafından uygun bir şekilde algılanan tüm ekran kartları ve bellek modüllerini gösteren bir başka kullanışlı özelliktir. Görkemli tasarımı, harika performansı ve devrim yaratan özellikleri sayesinde oyuncular ve overclockerler kesinlikle R3BE'yi tercih edecekler!





Bu bir ilandır.



CALL OF DUTY® MW3

"MW3'te hangi silahlar olacak bilmiyorum ama Modern Warfare 4 taş ve sopalarla oynanacak"

Albert Soapstein

Albert'ın haberi olmayabilir ama biz Modern Warfare 3'te hangi silahlar olacak, neler değişecek biliyoruz. Oyunun baştan sona hikâyesini öğrendik. Tek tek bölümlerini, karakterlerini çözdük ve oyunu bizzat Infinity Ward'un elinden, kendi gözlerimizle izledik. İşte yılın en heyecanla beklenen oyunu hakkındaki tüm detaylar!

–TUĞBEK ÖLEK



Heyecanla beklediğiniz bir oyunu görmek için nereye kadar gitmeyi göze alırsınız? Evet, oyun fuarları bizim için işin en zevkli kısmı. Onlarca yeni oyunu oynamak, yapımcılarıyla sohbet etmek, her oyunseverin hayali olan şeyler. Ama Activision sizi *Modern Warfare 3*'ü görmeye çağırmışsa işler farklıdır. Günlerce vize için uğraş, önce İstanbul'u baştan başa akşam trafiğinde geç, sonra bütün Avrupa'yı uç, gecenin bir yarısı otele var, sabahın köründe kalk, düş taksiyle yollara… Ne Londra'nın meşhur pub'larını turlayacak vaktin var, ne de Trafalgar Meydanı'nda iki fotoğraf çekecek. Tek bir amacı var bu seyahatin, bu çabanın… *Modern Warfare 3*'ü canlı kanlı görmek. Ve söz konusu olan Activision - Infinity Ward ikilisi ise o oyunu sana oynatmayacaklarını da bilirsin, yapımcıların bırak tatlı tatlı sohbet etmeyi, iki soruna cevap vermeyeceğini de. Yarım saat, yarım saat olsun şu oyunu izlemek. Değer mi bu kadar masrafa, çabaya? Eğer o oyun *Modern Warfare* ise değer, üç kere gitmeye de değer, beş kere gitmeye de. Çünkü Üçüncü Dünya Savaşı sokaklarda, çünkü kızıl kıyamet kopmak üzere.

Evet, *Modern Warfare 3*'ü gördüm, görmek de neymiş, gözlerimi öylesine açtım, o yarım saat boyunca o oyunun her detayını öylesine sömürdüm ki size sayfalar dolusu anlatacağım. Şu ana kadar sızmış tüm bilgileri kazıdım, yayınlanmış her videoyu kare kare okudum ve eğer Activision'da çalışmıyorsanız, emin olun bu sayfalar bittiğinde dünya üzerinde bu oyun hakkında sizden daha fazlasını bilen kimse olmayacak.

ELITE DA NEYİN NESİ?

Ama *Modern Warfare 3*'e girmeden önce size başka bir sürprizim var. Daha doğrusu Activision'ın Londra Pre-E3 etkinliğine sakladığı bir sürpriz: *Call of Duty Elite*. Gerçi bu isim bir iki haftadır web sitelerinde dolanıyor, Londra'ya gitmeden önce logosunu sağda solda görüyordum ama ne olduğunu tam olarak kimse bilmiyordu. Londra davetinde adı *Project Beachead* olarak geçen ve "Acaba CoD çok oyunculu oyunları paralı mı olacak?" spekülasyonları doğuran gizemli bir isim.

Eğer *Call of Duty* serisini çok oyunculu oynuyorsanız *Elite* oyun deneyiminizi değiştirecek, sık ziyaret edeceğiniz bir adres. Özünde bir web sitesi ama açıkçası o kadar gelişmiş ki "web sitesi" deyip geçmeye dilim varmıyor. Hayır *CoD* çok oyunculu modu paralı falan olmuyor. Ne *Modern Warfare 3*'te ne de sonraki *CoD* oyunlarında bizden para kesecek *Activision*, bu konuda kararlılar ve bunu üstüne basa basa tekrarlıyorlar. *Call of Duty Elite* sizin tüm CoD oyunlarındaki maceralarınızı birleştirecek, oyun tarihçenizi tutacak ve bununla da kalmayıp oyun yeteneklerinizi geliştirecek çok özel bir platform. Eğer *Halo* oynuyorsanız Bungie.net'in çok daha gelişmişi desem yerinde olur sanırım.

"Web sitesi" deyip geçmeye dilim varmıyor çünkü öylesine gelişmiş ki başlı başına bir program bu. Her çok oyunculu maçın sonunda çıkan skor bilgileri ekranı vardır ya hani, *Elite*'ın yanında çocuk oyuncağı gibi kalıyor. Üstelik *Black Ops* ve bundan sonra çıkacak tüm *Call of Duty* oyunları için ve tüm platformlarda hizmet verecek. Yani ister konsol kullanın ister PC, oyunlarınızı, skorlarınızı, arkadaşlarınızı bulacağınız tek bir adres var artık. Her sene bomba bir *CoD* çıktığını düşünürseniz böyle bir sisteme gerçekten ihtiyaç vardı. Ve Activision bu işi o denli ciddiye alıyor ki platformu geliştirmesi için komple bir oyun stüdyosunu, Beachead'i görevlendirmiş. Böylece *Call of Duty* markası için çalışan oyun stüdyosu sayısı da beşe çıkmış oluyor. Eh, kaz gelen yerden tavuk esirgenmezmiş.

ELITE'IN BÖLÜMLERİ

Site dört bölüme ayrılmış; Career (Kariyer), Connect (Bağlan), Compete (Yarış/Mücadele Et) ve Improve (Geliştir). Career bölümünde yaptığınız maçlar, detaylı skorlarınız, attığınız prestijler falan aklınıza gelen her türlü bilgi bulunuyor. Hatta maçlarınız için haritaların tam olarak neresinde öldüğünüzü veya frag aldığınızı gösteren heatmap'ler de var. Sistemi denememiz için Activision çok şık bir hazırlık yapmıştı. Bir oda dolusu TV ve Xbox'ta *CoD Black Ops* vardı ve her bir TV'nin yanında *CoD Elite* açık bir dizüstü bilgisayar. Bu odada dünyanın dört yanından gelen editörlerle maç yapıp bir yandan da dizüstü bilgisayardan performansımıza bakabiliyorduk. Sistem o kadar güzel işliyor ki her maçtan sadece 10 saniye sonra o maçta neler yaptığınızı *Elite*'dan inceleyebiliyorsunuz.
Elite'ın en güzel yanlarından biri sosyal etkileşimi de artıracak olması, bu özellikler Connect altında >>





>> toplanmış. Klasik klan kurma hadisesini adam gibi yapmışlar. İşin güzeli klanlar arası veya klan içi turnuvalar organize edebiliyor olmanız. Eğer klanla işim olmaz derseniz tag birliklerine girebiliyorsunuz. Bunlar benzer ilgi alanları olan insanları buluşturuyor. Diyelim ki Metallica'nın hastasısınız, Connect'te Metallica tag'ini giriyorsunuz ve aynı tag'i kullanmış oyuncularla gruplaşıyorsunuz bir anda, Metallica hayranı arkadaşlarınızla oynayabiliyorsunuz.

Elite'ın Compete bölümü ile birlikte ciddi *Call of Duty* turnuvaları da hayatımıza giriyor. Bu bölümde öylesine yerleştirilmiş birkaç örnek etkinlik vardı ama benim bu örneklerden aldığım hava, araba ödüllü falan deli turnuvalar düzenleyecekleri. *Elite*'ın son bölümü Improve ise feci kapsamlı bir oyun rehberi. Oyundaki tüm haritalar, silahlar, perk'ler aklınıza ne gelirse istatistikleri, büyük resimleri ve uzun açıklamaları ile burada yer alıyor. *Elite*'ın bu kısmını detaylı bir oyun kitapçığından ayıran hem *Activision*'ın hem de deneyimli sıkı oyuncuların hazırladığı özel rehberler ekleyecek olmaları. Bunların bazıları da şık hazırlanmış video rehberler.

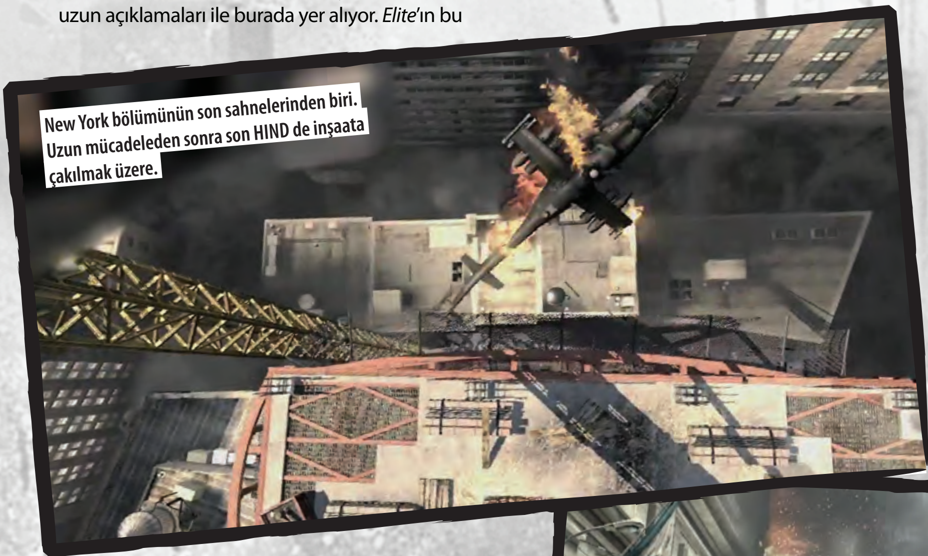
Böylece oyunda neler yapabildiğinizi en ince ayrıntısına kadar görecek, kendinizi arkadaşlarınızla kıyaslayacak, yeni arkadaşlar edinecek, turnuvalara katılacak ve oyununuzu geliştirmek için daha fazla bilgi edineceksiniz. Üstelik tüm bunlar o denli dinamik ve güzel bir tasarımla hazırlanmış ki kendinizi bir web sitesinde değil, kişisel komuta merkezinizde gibi hissedeceksiniz.

Call of Duty serisini her ay yirmi, her gün ise yedi milyon oyuncunun online oynadığını düşünürseniz oldukça akıllıca bir hareket bu. Üstelik *Elite* bilgisayarınızla veya web tarayıcınızla sınırlı kalmayacak. *CoD* oyunlarının içinden, telefonunuzdan ve nasıl olacaksa TV'nizden bile erişilebilecek. İşin tek tatsız kısmı bu özelliklerin tümünün ücretsiz olmayacağının açıklanması. Activision henüz hangi özellikler ücretsiz, hangileri paralı olacak söylemiyor. Telefon uygulamalarının, gelişmiş klan özelliklerinin falan paralı olacağını düşünüyorum ben, herhalde ücreti de 3-5 doları geçmez. Ama ücretsiz üyeleri için bile tonla özellik içerecek *Elite*. Eğer ilginizi çektiyse www.callofduty.com/elite adresinden hemen betasına başvurabilirsiniz. *Modern Warfare 3* çıktığı gün de *Elite* tüm halka açılmış olacak.

WW3 = MW3

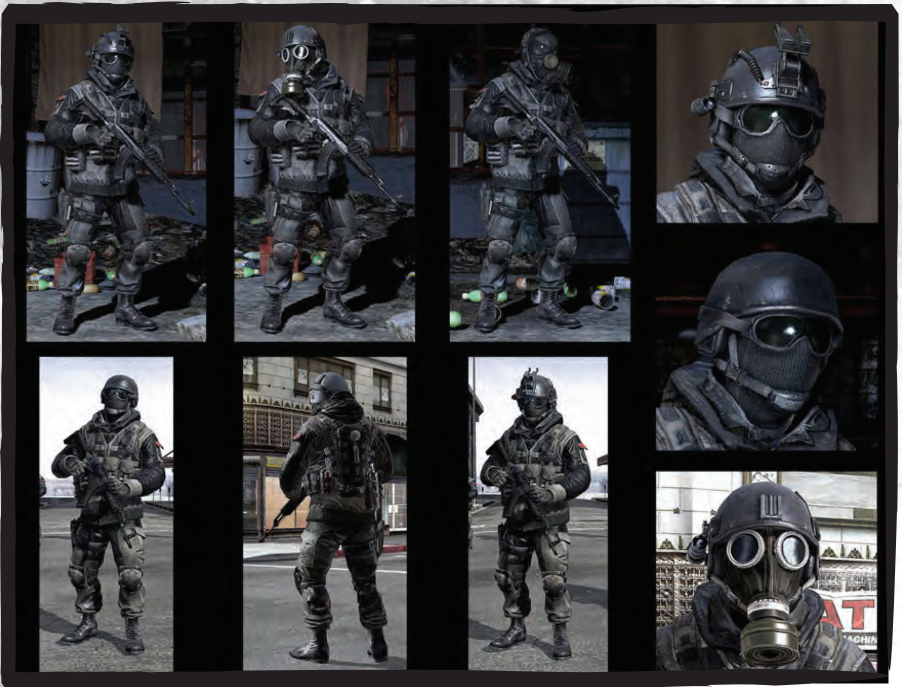
Elite'ı uzun uzun detaylıca anlattığımıza göre gelelim asıl oyunumuza. Londra'ya giderken açıkçası oyunun neye benzediği kadar, kim tarafından anlatacağını da merak ediyordum. Azıcık seriyi takip ediyorsanız geçen sene *Modern Warfare* konusunda kopan fırtınalardan haberiniz vardır. *Call of Duty* serisini yaratan Infinity Ward'un en üst düzey iki yöneticisi West ve Zampella'nın kovulması, EA'e geçmeleri ve firmalar arasında seri halde açılan davaları aylarca takip ettik. Burada bu konuyu eşeleyip lafı uzatmayacağım. Yazının dışında buna ayrı yer ayırmışımdır sanırım, bir bakın bakalım sayfanın sağında solunda bir kutu olabilir. Bizim için asıl önemli olan *Call of Duty*'yi ve *Modern Warfare*'i yaratan asıl ekip ayrıldıktan sonra çıkan ilk *Modern Warfare*'in karşımızda olduğu gerçeği. Evet bu olaylardan sonra *Black Ops* çıktı ama onu zaten Infinity Ward değil Treyarch geliştiriyordu. Bu kadar kan kaybetmiş bir Infinity Ward gerçekten serinin kalitesini devam ettirebilir mi? Yoksa *Modern Warfare* yolun sonuna mı geldi?

Ben bunları düşünürken oyunu anlatmak için Glen Schofield çıkmaz mı sahneye? Oha, nasıl ya, ben bu adamı tanıyorum! Bu adam *Dead Space*'i yaratan adam, Visceral Games'in Genel Müdürü. Meğer Infinity Ward ekibi EA'e geçerken Activision da *Dead Space*'i yapan Visceral Games'i topluca transfer etmiş, bunlara Sledgehammer Games isminde yeni bir stüdyo açmış. Eh *Call of Duty* dünyanın en kârlı oyun serisi, *Modern Warfare 3*'ün bir milyar doların üzerinde gelir getirmesi bekleniyor, Activision'ın altın yumurtlayan bu tavuğu kesmeyeceği, sağlam ellere teslim edeceği belliydi. Böylece Infinity Ward'dan geriye kalanlar Sledgehammer ekibi ile birlikte çalışarak hazırlamış *Modern Warfare 3*'ü. Bu ilişkinin detaylarına girmiyorlar, kim ne hazırladı, projeyi kim yürütüyor aslen belirsiz, "kardeş kardeş çalıştık heyecanla" diyorlar sadece. Ancak Activision, Infinity Ward'u toparlayıp eski gücüne kavuşturamazsa, serinin toptan Sledgehammer'a geçeceğini tahmin etmek zor değil.


New York bölümünün son sahnelerinden biri. Uzun mücadeleden sonra son HIND de inşaata çakılmak üzere.

MW3 sahnesinde bir Glen Schofield gördüm sanki? Neler oluyor, bu adam Dead Space'i yapmamış mıydı? Visceral Games genel müdürü değil miydi? Burada ne işi olabilir ki!


Sandman ve Frost'un takımı New York Borsası'na dalmak üzere.




Daily Mail
JONATHAN CAINER
WHAT A FARCE
Faria threatens to kiss 'n' tell ++there's talk of a third (AND fourth!) man ++Sven speaks out ++and, oh no, Becks backs him!
Murdered boy's parents demand action over horrific images
BAN THESE EVIL GAMES

Yasaklayın bu oyunu!

Modern Warfare 2 havaalanında kıyım yaptığımız "No Russian!" bölümüyle çok tepki toplamıştı. MW3'ün bu açıdan daha sakin olacağını düşünüyorduk. Ama oyunun henüz bir buçuk dakikalık bir videosu dışında hiçbir şey ortada yokken İngiliz basını saldırıya geçti. Benzer saçma haberleri ile tanınan Daily Mail gazetesi metro kovalamacası yüzünden oyunun "büyük öfke" doğurduğunu duyurdu. Habere göre hiper gerçekçi bu oyun 7/7 Londra bombalamalarını taklit ediyormuş. Oyunun bu saldırılara benzer tek yanının Londra metrosu olması durumu komik hale getiriyor. Ama daha ilk videodan birilerinin yaygara çıkarması bu oyunun pek çok sansasyona yol açacağının da işareti.

Sahnede Glen'e Infinity Ward temsilcisi, Twitter hesabından sık sık *Modern Warfare* ile ilgili bilgi vermeye yetkili tek kişi olduğunu bize hatırlatan Robert Bowling de katıldı. Önceden yazılmış ve güzelce ezberlenmiş kısa bir metni, sözü sürekli birbirlerine paslayarak sundular. Zaten her adımlarında bu işte eşit ve ortak oldukları havasını vermek ister gibiydiler. Söyledikleri oldukça güçlü ve çarpıcıydı. "Seriyi yeni bir seviyeye çıkaracağız", "dünyanın büyük şehirlerinde (NewYork, Londra, Paris, Berlin), Avrupa'nın dört yanında, Afrika, Rusya ve hatta Himalayalar'da geçen, gerçek bir dünya çatışmasının ortasında bulacağız kendimizi". Ama sözü uzatmadılar ve kararan salonda sahneyi *Modern Warfare 3* aldı. Oyunun iki bölümünü neredeyse baştan sona izledik.

SOAP VE PRICE NEREDE?

İlk izlediğimiz bölüm New York'ta geçiyordu. Ama durun, hikâyeyi baştan sona biliyorum nasıl olsa, heralde önce size oyunun ilk bölümünden birkaç ipucu versem spoiler'a girmez. *Modern Warfare 2*'nin sonunda hatırlarsanız kahramalarımız Soap ve Price nihayet Shepherd'i sıkıştırıp haklamış ve arkadaşları Nikolai'ın yardımıyla kaçmışlardı. *Modern Warfare 3* tam buradan alıyor hikâyeyi ve hiç kesmeden devam ettiriyor. Kahramalarımız Kuzey Hindistan'a Dharamshala'ya kaçıyorlar (tanıdık geldi mi isim bir yerden =). Burada gizleniyorlar ama Makarov yerlerini keşfediyor. Oyunun ilk bölümünde Nikolai'ın arkadaşı Yuri'yi oynuyoruz ve Makarov'un adamlarından kaçmaya çalışıyoruz.

Daha fazla spoiler yapmayıp burada keseyim ilk bölümü. Ama ilk bölüm için yapılan tercihi garipsediğimi de söylemeden geçmeyeyim. Çünkü Dharamsala sürgündeki Tibet hükümeti ve aynı zamanda Dalai Lama'nın evi olduğu için Hindistan'ın en popüler turist merkezlerinden biri. Dünyanın bütün hükümetlerinin ve Makarov'un peşinde olduğu Soap ve Price hangi akla hizmet bu denli popüler bir yerde saklanmayı tercih eder bilemiyorum. Infinity Ward işgal altındaki Tibet'e destek için mi yapıyor bunu, yoksa yazın tatile gittiler de pek mi sevdiler mekânı bilemem. Ama olayların Dharamsala'da başlaması çok büyük ihtimalle oyunun Çin'de yasaklanmasına sebep olacaktır. Çünkü Çin hükümeti ne zaman Dalai Lama ve Dharamsala ismini duysa kıyameti koparıyor. Önümüzdeki aylarda yaşanacak büyük bir dramaya şimdiden hazır olun.

Modern Warfare serisinde birden fazla kahramanın paralel görevlerini oynarız biliyorsunuz. İlk bölümde Yuri olarak oynadıktan sonra oyun ikinci bölümde New York'a dönüyor ve yeni bir karakterle daha tanışıyoruz, Delta Force komandosu Frost. Bir de bu seri, huyu batsın, Soap ve Price dışında kimi oynuyorsak öldürür. Açıkçası Frost, *Modern Warfare 3*'ten canlı çıkacak mı bilmiyoruz ama çoğu şehir görevinde onu oynuyor olacağız. Frost'a eşlik edense takım kaptanı Sandman. Bu iki karakteri not etmekte fayda var. Önceki oyunda Amerika'nın tüm doğu kıyısına Ruslar saldırmıştı, Task Force 141 de hayli dağılmıştı hatırlarsanız. Oyunun bu bölümü bizi karanlık bir ekranda dört bir yandan gelen çatışma ve patlama sesleriyle karşılıyor. Ekran aydınlandığında kendimizi az önce düşmüş bir helikopterin içinde buluyoruz. Çatışma sesleri öylesine yoğun ki düşen helikopterde kalmak daha güvenli geliyor. Burada kalalım, dışarıda bir cehennem var. Ama Sandman buna izin vermiyor, "Yürü yürü acele et" diye zorluyor bizi. Aşağıda bölümün adı yazıyor: "Black Tuesday".

BORSA FECİ DÜŞÜŞTE

Yan dönmüş helikopterden çıkarken başımızın üzerinde yükselen gökdelenleri görüyoruz. Gökdelenler savaşın izleriyle dolu, bir tanesine saplanıp kalmış bir helikopter halen yanıyor. Kendimizi yere bırakıp ayağa kalktığımızda manzara daha da korkunç, yerle bir olmuş bir New York var karşımızda. Manhattan sokakları yanan arabalar, binalardan düşmüş parçalar, dört bir yandan gelen çatışma sesleriyle dolu. Tepemizden sürekli savaş uçakları geçiyor ve Manhattan semalarında sonu gelmeyen bir it dalaşı sürüyor. Takımın geri kalanıyla birlikte ilerlemeye başlıyoruz, zırhlı bir personel taşıyıcı takıma destek veriyor. Hedefimiz New York Borsası'nı geri almak ve Rus askerlerini temizlemek. Ama yolumuz inşaat yığınları ve arkasına gömülmüş binayı savunan Ruslarla dolu. Çevrelerinden dolaşmalı, yandan saldırmalıyız.

Yolumuzu değiştirince zırhlı desteğimizden de oluyoruz. Her köşeden, her arabanın arkasından bir Rus fırlıyor. Binaların içinden, dükkanların >>





>> vitrinlerinden ateş açıyorlar. Çatışma öylesine yoğun ki kulaklarımızı tırmalayan silah sesleri bir an olsun durmuyor. Atmosferi ve görüntüsü ile her şey fazlasıyla gerçek. Karşımızdaki, çılgın teknolojilerle yeraltından fırlayan uzaylılar olmadığı için *Crysis 2*'deki gibi bir yıkım beklemeyin. Grafikler de onun kadar iyi gözükmedi bana açıkçası. Ama gerçek bir savaşta olması gerektiği gibi ve yeterince iyi. Tüm bu kaos ve karmaşaya rağmen tek bir atlayan kare, azıcık yavaşlayan bir sahne görmüyoruz, oyunu oynadığımız Xbox hiç takılmadan saniyede 60 kare akıtıyor dehşeti üzerimize.

Wall Street'e ulaşabilmek için yıkık binalara dalıyoruz. Sesler biraz sakinleşiyor, gerginlik azalmasa bile azıcık daha güvendeyiz ve biraz daha sessizlik var, nefes alıyoruz. O zaman oyunun önceki *Modern Warfare*'lere göre daha az ses içerdiğini fark ediyorum. Müzik yok, takım üyeleri eskisi kadar konuşmuyor ama silah ve patlama sesleri almış başını gitmiş. Bu açıdan biraz daha *Black Ops*'a benzemiş. Açıkçası ben takım arası konuşmaları çok severim askeri FPS'lerde. Bu konuda en iyisi de daima *Modern Warfare*'dir, eğer oyunun bu yanı zayıflarsa üzülürüm.

Yeni Karakterler

Rusya Başkanı: Black Ops'ta Kennedy ile takılıyorduk MW3'te de Rusya Başkanı konuğumuz. Hikâyedeki duruşunu tam bilemiyoruz. Makarov bir savaş başlattı ve başkanı kukla olarak oynatıyor. Ama ortak mı çalışıyorlar yoksa başkan da Makarov'un kurbanı mı, belirsiz. Eğer ortaklarsa ensesine bineceğimiz, yok o da kurbansa eninde sonunda Makarov'un hedefi olacağına şüphe yok. Tek bildiğimiz oyunun bölümlerinden birinin başkanın uçağında geçeceği.

Yuri: Geçen oyunda sağ olsun Infinity Ward herkesi öldürünce oynanabilir karakter de kalmamıştı. Price ve Soap'u pek sık oynatıp eskitmeyi sevmediklerinden, onlara hep epik bölümler saklandığından, yeni oynanabilir karakterler üretiyorlar. Demolarda anlattığım Frost ve Burns'ün yanı sıra diğer bir karakter de bu sert görünüşlü arkadaş Yuri. Nikolai'ın kankası olduğu dışında bir bilgi yok elimizde.

Volk: MW2'de belki Makarov elimizden kaçtı ama bütün yardımcılarını temizlemiştik. O da yeni sağ kolu olarak Volk'u atamış. Hakkında bir şey bilmiyoruz Volk'un da ama önceki oyunları düşününce Makarov'u yakalamak için bunun üzerinden geçeceğimize şüphe yok.



Binaları geçip düşman mevzisini yandan sararken yeni bir emir geliyor, "Borsanın çatısındaki radyo bozucu ordu iletişimini sekteye uğratıyor, bulup imha edin". Böylece sokağı geçip New York Borsası'nın meşhur büyük salonuna dalıyoruz. İçerisi brokerların masaları, yan yana dizili monitörleri ile dolu ve bu ekran ormanında ilerlemek, önünü görmek çok zor. Masaların arkasından düşman sürekli ateş ediyor. Adım adım çatışarak ilerliyoruz. Sonunda salonun yan tarafından çatıya çıkan bir merdiven buluyoruz. Az önceki büyük salona göre bu merdiven ve çatıdaki çatışma çok daha kolay. Radyo bozucu anteni bulup güvene alınca Sandman termit yerleştirmemizi emrediyor. Büyük anten patlamayla birlikte çığlıklar atarak yan tarafa devrilirken karşı binaların çatılarından yoğun ateş almaya başlıyoruz. Ivan oyuncaklarını kırmamıza bozulmuş olsa gerek. Durum kötü çünkü o lanet salona geri inemeyiz ve bu çatıdaki düşmanlar yüzünden bizi ordan kurtaracak helikopter yakınımıza bile gelemiyor.

COD BU, HER HELİKOPTER İLLA DÜŞER

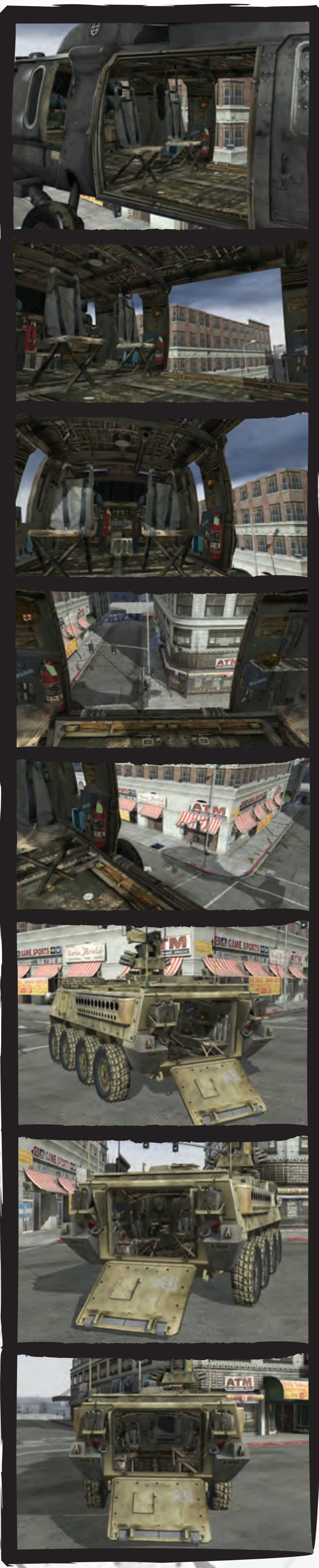
Sandman "çantayı al" diyor, "Drone'u kullan". Drone mu dedin? Reaper mı yoksa? Ah bebeğim, en sevdiğim oyuncaklardan! Bond tipi çantaya yumulup hemen Reaper'ın kamerasından karşı çatılara zoom yapıyoruz. Ardından gelsin füzeler... Çatılar bir bir temizlenirken dev bir HIND helikopteri bizim çatıya yanaşıyor. Bu canavarın şerrinden bizi kurtarabilecek, çatıda kıymaya dönmemizi engelleyecek tek bir şey var. Reaper'ın kamerasını helikoptere sabitliyoruz ve füzenin isabetiyle HIND aşağıdaki sokağa doğru gömülüyor. Gerçek hayatta mümkün olduğunu sanmam Reaper ile HIND indirmenin, ama kimin umrunda! İnşallah aşağıdan geçen birileri yoktu.

Çevremiz temizlenince bir Black Hawk yanaşıyor çatıya, bizim ekip çatının kenarından tek tek atlıyor helikoptere. Ben ayağımız kayar, tam kenardan düşecekken Sandman bizi yakalar diye bekliyorum. Ama hayret, bu sefer bir kahramanımız beceriyor helikoptere insan gibi atlamayı. Hemen helikopterin diğer kapısındaki minigun'a geçiyoruz. Tehlike halen geçmiş değil çünkü peşimiz sıra gelen 3-4 HIND var. Aman ne değerliymiş



SEAL Team Six

Oyundan sızan tonla materyal içinde en ilginci, bir dizi telsiz konuşmasının kaydıydı. Büyük bölümü bir şey ifade etmese de bazı parçaları hikâye ve karakterlerle ilgili ilginç ipuçları veriyor. Asıl ilginci bu konuşmalarda SEAL Team Six isminde bir birliğin adının geçmesi. Tanıdık gelebilir, çünkü önceki ay Usama Bin Ladin'i yakalayan birliğin adı bu. Acaba oyuna önceden konmuştu da tesadüf mü oldu, yoksa Infinity Ward birliğe hoşluk mu yapıyor bilemiyoruz. Imran Zakaev tiplemesinin Usama'ya benzerliğini de düşünürseniz ikincisi akla daha yatkın geliyor. Bu arada resimlerine bakar mısınız, adamlar da MW hayranı gibi görünmüyor mu?



Grafik kalitesi açısından MW2 ve 3 arasında büyük bir fark yok ama New York'ta geçen aksiyonun dozu, bu şehrin şanına yakışacak kadar epik.

radyo bozucuları kardeşim bırakın bir peşimizi. Pilotumuz gökdelenlerin arasında ustalıkla slalom yaparken biz de minigun'la dakikada 3.000 mermi boşaltıyoruz HIND'lere, bir bir düşüyorlar. Ama sonuncusu çetin ceviz, bizi iyice sıkıştırıyor.

İnşaat halindeki bir gökdelenin çevresinde dans etmeye başlıyoruz HIND ile. O bizi sıkıştırdıkça daha fazla mermi yağdırıyoruz. Sonunda alevlere boğulup döne döne düşmeye başlıyor HIND, kurtulduk diye sevinirken kuyruğu bizim helikoptere çarpıyor. Çarpışmanın şiddetiyle helikopterin dışına fırlıyoruz ve tam yüzlerce metre aşağıya düşecekken helikopterin yanındaki boruya tutunuyoruz son anda. Helikopterin bütün alarmları acı acı ötüyor, fıldır fıldır irtifa kaybediyoruz. HIND altımızdaki gökdelen inşaatına çarpıp bütün binayı alevlere boğuyor ve biz de oraya doğru, aynı kadere doğru düşüyoruz. Bu çığlık çığlığa düşüş saatlerce sürüyor sanki, nefes alamıyorum, bizim helikopter tam inşaata gömülecekken, pilot kontrolü geri alıp düzeltiyor helikopteri son anda. Tekrar yükseliyoruz ve bir *Modern Warfare* oyununda, bir helikopterin çakılmamasına şaşarken ben, demo bitiyor.

Derin bir nefes alıyorum. On dakika içinde yaşanan aksiyonun, görevlerin, oyunun oradan oraya geçişinin haddi hesabı yok. Bu nasıl bir karmaşadır, ne biçim bir maceradır sayın seyirciler. Öylesine kaptırmışım ki o an oyunu benim değil de Infinity Ward'dan birinin oynadığını, sadece izlediğimi anlatamaz kimse bana.

İkinci bölüm yüklenirken sakinleşip gördüklerimi değerlendirmeye çalışıyorum. Grafik kalitesi olarak *MW2*'den daha iyi bir şey gördüğümü söyleyemem. Oynanışta da ciddi bir değişiklik yok, hatta dediğim gibi takım içi iletişim zayıflamış gibi. Ama çatışmanın dozu feci şekilde artmış ve ekip New York'u ve onun içindeki maceranın epik seviyesini çok iyi kotarmış. Bu bölüm yoğunluk ve sıcaklık olarak *MW2*'deki Beyaz Saray bölümüne eş değer kalitede. Belki daha bile iyi, ama tam kanaatimi ancak oyunu kendi ellerimle (tercihen PC'de) test ettikten sonra söyleyebilirim.

YENİ OYUNCAKLAR

Silah ve araçlara gelince, birkaç ilginç oyuncağımız var daha önce görmediğimiz. Bölümün çoğunda standart bir M4 kullanıyorduk, IW5 olabilir. Ama M4'ün üzerinde yeni bir dürbün sistemi vardı. Asıl dürbün zoom yapamayan standart bir Red Dot'tu ama bunun arkasına kenara yatıp kalkabilen bir ACOG eklenmiş. Böylece yakın çatışmada Red Dot'un rahatlığıyla çatışırken uzaktaki düşmanlara hiç vakit kaybetmeden ACOG ile zoom yapabiliyorsunuz. Bugüne kadar FPS'lerde en canımı sıkan şeylerden biriydi, yakın mesafede etkili olmak için Red Dot kullanırsın ama sonra taa bilmem nerdeki adamı vurmak için o kırmızı nokta ile debelenirsin. Böylece hem yakın hem uzun mesafede etkili olabiliyoruz.

Diğer bir yenilik dürbünlü uzun mesafe bir bomba atar. Oldukça iri bir silah ve standart bomba atarlardan çok keskin nişancı tüfeğini andırıyor. Çok seri halde bomba atabiliyor ve bombalar yay çizmek yerine dümdüz hedefe gidiyor. Böylece keskin nişancı gibi tam hedefe yollayabiliyoruz bombaları. Hayli ölümcül. Diğer bir yeni bomba tipi ise Nine Bang isminde garip bir flashbang. Attığınızda cluster tipi bombalar gibi parçalanıyor ve dokuz ayrı parçası birden patlıyor. Normalde flashbang yediniz mi kafayı çevirirsiniz ya, bunda yok öyle bir şansınız, atıldığı odanın dört yanı 360 derece aydınlanıveriyor.

Biz oyunun tek kişilik bölümünü gördük elbette ve bu üç yeni silah çok oyunculu modda olacak mı emin değiliz. Ama bana sorarsanız kesin olacaktır. Her üçü de öylesine etkili ki çok oyunculu modun ruhunu baştan aşağı değiştirebilirler. Özellikle o >>





Belki MW3 hiç olmayacak!

Oyundan sayfalarca bahsedip duruyorum ama MW3 belki piyasaya asla çıkmayacak. Şaka yapmıyorum. Hani geçen sene Activision kovmuştu ya Infinity Ward'un kurucuları West ve Zampella'yı. Sonradan bu ikilinin EA ile birlikte açtıkları davada ortaya çıktı ki sözleşmeleri, onların onayı olmadan, Vietnam sonrasında geçen ve adı Modern Warfare olan hiçbir oyunun yayınlanamayacağı şeklinde bir madde içeriyormuş. Anlayacağınız MW3'ün kaderi bir mahkeme kararının elinde. Gerçi mahkeme West ve Zampella'yı haklı bulsa bile Activision birkaç yüz milyon dolara konuyu kapatacaktır. Ama dünya hali, ne olacağı bilinmez.

>> bomba atardan korkun, karşı tarafın elindeyken o haritada olmak istemezsiniz. 50 metreden kafaya el bombası yemek hoş olmasa gerek.

MW3'ÜN İLK GOLÜ SEMİH'TEN!

Neyse o kadar da düşünecek vakit yoktu açıkçası. Çünkü New York bölümünün hemen ardından oyunun beşinci bölümü olan ve Londra'da geçen Mind the Gap bölümüne dalıverdik. Bu bölümde Marcus Burns adında bir SAS komandosunu oynuyoruz. Makarov'un adamları Londra'ya kimyasal silahlarla bir saldırı düzenlemeye hazırlanıyor ve duruma uyanan SAS onları durdurmak için iş başında.

Bölüm bir casus uçaktan Canary Wharf yakınlarındaki bir rıhtımı kızılötesi kamerayla izlememizle başladı. Rıhtımdan bir kamyon konvoyunun ayrılışını izledik. Bir yandan komuta konuşmaları sürüyordu, rıhtımda kalan tek kamyonu ele geçirme emrinin verilmesiyle kamera bir binanın yanında hazır bekleyen SAS takımına zoom yaptı ve biz de Burns'ün bedenine giriverdik.

Uzakta Canary Wharf'ın iş kulelerini görüyor olsak da, daha bölümün başında Londra'da olduğumuzu asıl hissettiren, gecenin karanlığında yağan soğuk yağmurdu. SAS takımı sessizce ilerleyip susturuculu MP5'leriyle rıhtım binalarını temizlemeye başladı. *Modern Warfare*'de asker ve özel birlik bölümlerinin farkını bilirsiniz. Asker oynadığımız bölümde yanımızdakiler pek bir şey beceremez ve genelde düşmanları temizlemek bize düşer. Ama özel birlik görevlerinde takımın tüm üyeleri profesyoneldir ve tıkır tıkır indirirler düşmanı. *MW3*'te de değişmemiş bu. SAS takımı öylesine hızlı ve etkili ilerliyor ki üç beş frag almak için çabalamanız gerekiyor.

Binaları temizlerken bir odaya giriyoruz, burada bir koruma oturmuş sakin sakin maç izliyor televizyonda. Öyle dalmış ki maça, resmen bonus niyetine bırakmışlar. Ama o kafasına kurşunları yerken benim gözüm televizyona takılıyor. Ulan bu televizyondaki Semih! Üzerinde bizim milli forma, gol atmış yine kerata iki eli havada koşturuyor. Yuh be kardeşim be Üçüncü Dünya Savaşı çıkmış bu herif halen gol atıyor yahu! Hatırlarsanız *MW2*'nin Favela bölümünde de Alex vs. Lincoln maçı olan kırık dökük bir skor tabelası vardı. Bunları hep Infinity Ward'da çalışan Sami Onur kardeşimiz yapıyor. Helal olsun Sami geçen sefer Alex, Lincoln'a takmıştı, bu sefer de milli maç heyecanı yaşatacaksın bize =)

Neyse bu sessiz ve derinden temizlik pek de uzun sürmüyor. Teröristlerin vaziyete uyanmasıyla açık bir çatışmaya dönüşüyor. Ama karşımızdakiler acemi ve saldırı helikopterleri de desteğe gelince bir iki dakika içinde rıhtımı ve hedef kamyonu kontrol altına almış oluyoruz. Ama bizi bekleyen bir sürpriz var, kamyon boş, kimyasal silah falan yok. Komutanımız hiddetle kaçan teröristlerin peşine düşme emri veriyor, yanlış ipucunun peşine düşmüşüz.

CHARING CROSS'A BU HAT MI GİDER?

Böylece bölüm bir kovalamacaya dönüşüyor, SAS timleri çil yavrusu gibi dağılmış teröristleri helikopterlerin spotlarının yardımıyla yakalayıp

Ghost hayatta mı?

MW'nin asıl kahramanları Soap ve Price olabilir ama bu oyunu oynayıp da Ghost'u onlar kadar sevmeyen var mıdır? Son oyunda da Ghost ölünce yüreğim parçalanmıştı. Ama şimdi adamımızı diriltileceklerine dair söylentiler var. Ben başta bunlara kulak asmamıştım ama Londra'da geçen demoda Craig Fairbass'ın sesini duyunca feci halde şüphelendim. Gösterime katılan başka bir iki basın mensubu da önceki oyunlarda Ghost ve Gaz'ı seslendiren Craig'i tanıdıklarını söyledi. Ardından Craig'in Facebook sayfası da bu konudan bahsetti. Kısacası Craig Fairbass'ın MW3'te de seslendirme yaptığı kesin ama Ghost veya Gaz dönecek mi bilmiyoruz.









Black Tuesday, Mind the Gap

Modern Warfare oyunlarını kurcaladıkça ilginç detaylar çıkıp duruyor karşınıza. Mesela bölüm isimleri. İzlediğim New York bölümünün adı "Black Tuesday"di hatırlarsanız. Black Tuesday, 1929'da Wall Street'in büyük değer kaybedip ekonomik kriz yarattığı güne deniyor. Sonunda kriz iyice kontrolden çıkıp 12 yıllık büyük buhrana yol açmıştı. Wall Street'in Rus işgalinde olduğunu düşününce güzel bir gönderme. "Mind the Gap" ise "Boşluğa Dikkat" demek. Londra metrosunda sıkça görüp duyacağınız bu uyarı, o söz konusu boşlukta bir treni, kamyonetle kovalayacağımız düşünülürse gayet güzel seçilmiş.

temizliyorlar. Çatışma meşhur Londra metrosuna dalıyor ve teröristler bindikleri gibi metro treniyle kaçmaya başlıyorlar. Biz de peşleri sıra üzerine ağır makineli yerleştirilmiş bir kamyonla dalıyoruz. Trenin pencerelerinden bize ateş açan teröristleri tek tek indirmeye çalışıyoruz. Çatışma sıcak ve rayların üzerindeki kamyonetimiz takip etmekte zorlanıyor, araya giren farklı tüneller, karşıdan gelen son anda çarpmaktan kurtulduğumuz trenler işi zorlaştırıyor. Arada tren bekleyen insanlarla dolu bir metro durağını geçiyoruz. Platformda bekleşen insanların manzara karşısında nasıl dehşete kapıldığını görmek, kovalamacanın hızına rağmen mümkün.

Sonunda kovaladığımız tren raydan çıkıyor ve vagonları devrilerek o hızla duvarlara vura vura sürüklenmeye başlıyor. Oyunun tanıtım videosuna da bu sahneden birkaç saniye koymuşlar, muhtemelen görmüşsünüzdür. O vagonun taklalar ata ata, tünelin kolonlarını kıra kıra gidişi gerçekten nefes kesici. Ama kamyonetimizin şoförü de o manzaraya kaptırmış olmalı ki kendini, fren yapmak yerine yuvarlanan vagonun peşi sıra ilerliyoruz hızla, sonunda bizim kamyonetimiz de kontrolü kaybediyor ve kamyonetin arkasından fırlayıp yere kapaklanıyoruz. Dünya kararıyor, demo biterken tekrar derin bir nefes alıyorum.

İzlediğim iki demodan da mest olmuş durumdayım. Gerçi ben *Modern Warfare* oyunlarının sakin ve gizlilik gerektiren özel birlik görevlerini daha çok severim. Price'ın gençliğinde Imran Zakhaev'in kolunu aldığı Pripyat bölümünü kim unutabilir. Ama bu Mind the Gap'in bana hissettirdiği, *MW3*'te sessiz ve sakin bölümlerin bile o kadar sessiz sakin olmayacağı. Üç dört dakika süren sessiz ilerleyişin bu kadar hızlı sıcak çatışmaya dönmesi hoşuma gitmedi. Tamam aksiyon, heyecan güzel ama arada sabırlı da olabilmeli bir oyun ki gerilimi sonuna kadar hissedelim.

Oyunda girdiğimiz odalardan birinde korumanın teki sakin sakin maç izliyor. Fakat bu televizyondaki Semih değil mi yahu? Yuh be kardeşim, Üçüncü Dünya Savaşı çıkmış, bu herif hâlâ gol atıyor!

Böylece demolar bitti, kalktığımız gibi döndük evimize. Ama *Modern Warfare 3* ile ilgili bildiklerimiz bu kadar değil. Merak etmeyin boşboğazlık yapıp spoiler'a boğmayacağım sizi. Ama yok, spoiler beni bozmaz, ben oyunun sonunu merak ediyorum diyen varsa da girsin Google'a "The Campaign Settings of MW3" yazıp aynen böyle tırnak içinde aratsın. Oyunun tüm hikâyesini zorlanmadan bulacaksınız.

Tek kişilik bölüm hakkında bildiklerimizi değerlendirirsek *MW3*'ün önceki oyunlardan en büyük farkı geçtiği mekânlar olacak. Önceki oyunlardaki gibi kırlık alanlar, askeri üsler, barajlar falan değil hedeflerimiz. Oyunun 14 bölümünden dokuzu dünyanın en büyük şehirlerinde geçiyor. Oyunun trailer'ını izlediyseniz zaten Paris ve Berlin sokak- >>



Londra'da geçen bölümlerde SAS komandolarının ustalık ve disiplinine yine hayran kalacaksınız. Ne yazık ki en az SAS görevi içeren MW olacak bu oyun.



Paris'te geçen bölümde bize GIGN komandoları destek verecek. Almanya bölümlerinde de GSG-9 görmeyi bekliyoruz.

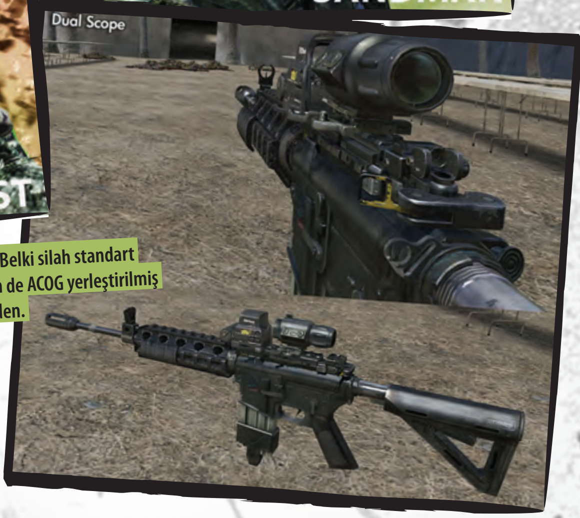


İplerle sallanmadığımız bir oyuna Call of Duty denebilir mi? Su altı bölümleri, camdan dalmalar, helikopterden sarkmalar, bütün eski alışkanlıklarımız sürüyor.

Spec-Ops daha da gelişerek geliyor MW3'e. Artık çok oyunculu moddan bağımsız olarak seviye atlayacak ve kilitleri açacaksınız.







Oyunda Delta Force'un standart silahı M4-IW5 olacak. Belki silah standart ama üzerindeki dürbüne bakarsanız hem Red Dot hem de ACOG yerleştirilmiş olduğunu göreceksiniz. Oyundaki en büyük yeniliklerden.

larının da neye benzeyeceğini görmüşsünüzdür. Dediğim gibi grafik olarak ben Xbox'ta ciddi bir gelişme görmedim. Ama bu denli büyük şehirleri tek bir oyunda toplamış olmak bile seriyi epik bir seviyeye taşıyacak. Ayrıca *MW3*'te ilk oyundaki AC-130 bölümünün bir benzeri de olacak ve bir bölümde bir tankın silahlarını yöneteceğiz.

MW3 MÜ DÖVER BF3 MÜ?

Grafiklerden bahsetmişken Infinity Ward'un "Oyun PS3 ve Xbox 360'ta tamamen aynı görünecek" cümlesini hatırlatmakta fayda var. Birkaç kere bunu üstüne basa basa vurguladılar. Ancak PC'de ne gibi farklar olacağından bahsetmiyorlar bir türlü. Oyunun PC'de daha güzel görünmesi kaçınımaz elbette. Hatırlarsanız geçen ay DICE da *Battlefield 3*'ün PC'de çok daha iyi olacağını açıklamıştı. Ama benim tahminim PC'nin aynı doku ve modelleri kullanacağı ve grafik olarak çok çok daha iyi olmayacağı. Yani DICE açık olarak *BF3*'ü PC'de coşturmaya çalışırken Infinity Ward'un böyle bir derdi yok. Bu da elbette PC arenasında *Battlefield 3*'ün grafik olarak *Modern Warfare 3*'e fark atacağı anlamına gelir. Bakalım, iki oyun da çıkınca bunu göreceğiz.

Ama iş satışlara gelince *MW3*'ün *BF3*'ü ezeceğine şüphe yok. Janco Partner isimli analiz firmasının araştırmasına göre *BF3*'ün satışları altı milyonu geçerken *MW3*'ün 23 milyondan fazla satması bekleniyor. Bu da oyunun 1.1 milyar dolar ciro yapması demek. İnanması zor ama *Call of Duty* serisi her sene *World of Warcraft* kadar para kazanır hale geldi.

MULTIPLAYER'DA NELER OLACAK?

Oyunun çok oyunculu kısmıyla ilgili bir ton bilgi de sızmış durumda. Kesin ve son halleri olmasa da oyunun tam Harita, Perk ve Killstreak listesi ortalıkta dolanıyor. Zaten uzun zamandır çok oyunculu kısımların Raven tarafından geliştirildiği ve bugüne kadarki *Call of Duty*'ler içinde en iyisi olacağı konuşuluyordu. Ama nedense Londra davetinde Raven'ın ne adı, ne logosu vardı. Bu da beni biraz endişelendirdi haliyle. Acaba Activision Raven'dan aldı mı bu görevi, neler oluyor?

Bu sorunun cevabını henüz bilmiyoruz. Ama geçen hafta Activision bir Amerikan gazetesini çok oyunculu modu göstermek için ofisine davet edince daha da fazla bilgi edindik. Her şeyden önce oyunda co-op olmayacak. Tek kişilik senaryo tamamen tek kişilik. Eğer yapay zekâya karşı omuz omuza oynamak istiyorsanız Spec-Ops tek tercihiniz.

Üstelik Spec-Ops (ki hastası olduğumu söylemeden duramam) daha da gelişerek geliyor. Her şeyden önce kendi gelişim ve seviye atlama sistemi var. Yani çok oyunculu moddan bağımsız olarak seviye atlayacak ve kilitleri açacaksınız. Kendi eşleştirme sistemi ve en iyiler listesi olacak. Ama en önemli gelişme, eklenen yeni Survival modu. Bu modu Treyarch'ın oyunlarındaki Zombi modunun karşılığı olarak görebilirsiniz. Savunduğumuz bir alan var ve dalgalar halinde gelen düşmanlara karşı dayanmamız gerekiyor. Bu dalgalarda neler mi var? Vurduğunuzda patlayan köpekler ve kamikaze askerlere ne dersiniz? Eh zombi modundan tanıdık geliyor zaten. Önceki oyundan juggernaut'ları hatırlarsınız, evet onlar da var. Tepenize binen saldırı helikopterleri?!? Gittikçe kulağa zombilerden daha korkutucu geliyor. Survival modunda sayısız dalga olacak ve dayanabilen sonsuza kadar dayanacakmış, pek ihtimal dahilinde değil tabii =)

Oyunda toplam 20 çok oyunculu harita, 6 survival ve 6 tane de normal Spec-Ops haritası olması planlanıyor. Henüz tamamlanmadığından sayı oyunun çıkış tarihine kadar değişebilir. Ama toplam 32 harita kulağa bayağı iyi geliyor.

Perk ve Killstreak'lerde de hayli değişiklik var. Spoiler'dan saydığım için şimdi hepsinin detaylarını vermeyeceğim. Ama eski Ghost'un yerini alan Covert isminde bir perk var ki düşmanın kendi gözleriyle görmek dışında yerinizi tespit etmesinin veya sizi takip etmesinin hiçbir yolu yok. Şimdiden avuçlarım kaşınıyor. Siz illa tam listeyi görmek istiyorum derseniz tinyurl.com/42yvz5h adresine uğrayın.

Activision oyunla ilgili ağzını sıkı tutma ve hiçbir şey açıklamamam niyetinde olsa da gördüğünüz gibi biz *Modern Warfare 3*'ü tamamen çözmüş durumdayız. Daha sızmış çok bilgi var ama suyunu da çıkarmak istemiyorum. E3'te peşlerini bırakmayacağım nasılsa, bakalım eğlenceli başka bilgiler sızdırabilecek miyiz...



İngiltere'deki kimyasal saldırı. Zehir Westminister'ı sarıyor.


www.mavishop.com
BİLGİSAYAR
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
ÇILGIN KAMPANYA
ÇILGIN İNDİRİM
playseats
SAITEK UÇUŞ SİSTEM
AKSESUARLARI İLE
KANATLANIN!
ARADIĞINIZ TÜM PC VE KONSOL OYUNLARI MV SHOP'TA
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com | www.mvshop.net
İSTANBUL
CEVAHİR
AVM
Büyükdere Caddesi
MİGROS
19 Mayıs Caddesi
MV SHOP
19 Mayıs Caddesi, Arkon Residence 2.Blok NO:22/1 Şişli - İstanbul
Tel: 0212 380 01 50 Faks: 0212 272 24 43

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE 50 TL

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE 50 TL





OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010



ARALIK 2010



OCAK 2011



ŞUBAT 2011



MART 2011



NİSAN 2011



MAYIS 2011

> **KAPAK:** Mortal Kombat
> **FULL OYUN:** Back to the Future
> **İLK BAKIŞ:** Mass Effect 3
> **İNCELEME:** Portal 2, Mortal Kombat, The Sims Medieval, Black Mirror III, NFS Shift 2, SOCOM: Special Forces, Super Street Fighter IV 3D
> **DOSYA KONULARI:** Blizzard'ın 20 Yılı, PSN Çöktü Amanın!

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ______________________

ADRESİNİZ: ______________________

ADRESİNİZ: ______________________

TELEFONUNUZ: ______________________

E-POSTANIZ: ______________________

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ______________________

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

DİŞİ ABORJİNLER KOVALASIN SENİ GERALT!

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **119. sayfaya** davet ediyoruz.





HER BAŞARI RİSK ALARAK GELMEZ... -FURKAN FARUK AKINCI

BRINK

Şık… Parlak… Ve pürüzsüz… Son zamanlarda oyunlarda sıkça fark etmeye başladığım bir tasarım tercihi bu. Hafif karikatürize, kendiyle de dalga geçmeyi ihmal etmeyen bir siması var Brink'in. Kendinden emin, ne yaptığını biliyor. Tıpkı oyunun geliştirici Splash Damage'ın söylemleri gibi: "Devrimsel, yenilikçi, bir örneği daha olmayan, daha öncekileri unutun…" Eh, daha önce The Guardian tarafından dünyanın en iyi 100 teknoloji şirketi arasında gösterilen, Golden Joystick ödülüne aday olmuş bir geliştirici ekibin iddialı laflarına heyecanlanmamak olmazdı.

Gerçekten de yeni bir şey Brink… Yeni gibi değil; yeni. Daha önce denenmemiş tarzda bir oyun. Hani, daha önce *Bulletstorm*'da heyecanlanmıştık ya "kill with skill" muhabbetinden… Fakat daha sonra oyun kendi kurduğu tuzağa düşmüştü daha beter FPS klişelerine saplanarak. Brink öyle değil işte. Ne *CoD*'un, ne de *Bulletstorm*'un izinden gidiyor. Evet biraz *Team Fortress* var içinde ama hâlâ FPS'lerin kesişim kümesi içinde kalsa da apayrı bir türün altında kendine yer buluyor Brink. Bir kere oyun herkesin iddia ettiği gibi "sadece" çok oyunculu oynamak için tasarlanmamış; sağdan soldan duyduklarınızı unutabilirsiniz. Öyle önünüze gelenle oynadığınız zaman işin tadı kaçıyor. Bu oyunu kesinlikle tanıdığınız, bildiğiniz insanlarla rol dağılımı yaparak oynamanız lazım. Brink kesinlikle frag manyaklarına göre değil; aksine görev amaçlı oynayan ve yardımlaşmayı seven oyuncular için hazırlanmış.

HER ÜTOPYANIN SONU

Dünyayı basan selden sonra insanlık The Ark adı verilen yüzer bir şehir kurmuş. Şehir zamanla umudun sembolü haline gelen bir ütopyaya dönüşmüş. Dönüşebilen enerji, geniş sokaklar ve mutlu insanlar… Fakat dünyanın dört bir yanından gelen mülteciler olayın suyunu çıkarmışlar. Ark zamanla üzerindeki kalabalığı kaldıramaz hale gelmiş. Ayaklanmalar isyanlara, isyanlar iç savaşa dönüşmüş. Şimdi biz, bu çürüyen şehir cesedinin üzerinde tarafımızı seçmek zorundayız. Ark'ı tekrar eski günlerine döndürmek isteyen güvenlik birimlerinden mi taraf olacağız, yoksa burayı hapishane gibi görüp kaçmak isteyen isyancılardan mı? Karar bize kalmış…

Tamam, karar bizim ama tarafımızı seçmek maalesef dış görünüş dışında bir fark yaratmıyor. Öte yandan, karakter yaratma ekranında kafadan bir yarım saat harcayabilirsiniz; o kadar geniş bir kıyafet, dövme vs. yelpazesi koymuşlar ki. Asıl farklılığı sağlayansa sınıf ve kilo seçimleri. "Sınıf tamam da, kilo nedir?" dediğinizi duyar gibiyim. Buna az sonra geleceğiz… Şık bir ana menü karşılıyor bizi ancak kafanız karışmasın, oyun A'dan Z'ye çok oyunculu ortam için hazırlandığından kendinizi lobide sanmayasınız (tek kişi oynarken bile 'loading' yerine 'joining session' diyor). Tek kişilik bir senaryo var evet



EŞSİZ ÇÜNKÜ

Menüsünden ara sahnelerine kadar tek kişilik ve multi seçeneklerini aynı temelde buluşturan, sınıfların farkını bu kadar net çizen, üzerine bir de parkur aromalı hareket sistemini ekleyen bir oyun daha yok. Bunca FPS çılgınlığının arasında Splash Damage kendi tarzını yaratmayı başarmış. Ah, bir de o ağır teknik aksaklıklar olmasa…



ama sizi tamamen multi'ye hazırlamak için konulmuş. Aynı haritalar ve aynı görev tipleri. Multi ve tek kişilik oyun arasında hiçbir fark yok. Ah pardon, bir fark var: Botların zekâsını yazmayı unutmuşlar. Brink'in hem dost, hem de düşman yapay zekâsı yerin dibine girsin. Hiçbir görevi tam olarak yapamadığınız gibi bir de üzerine keklik gibi avlanıyor hepsi. Atış talimi için tek kişi oynayacaksanız bu fikirden vazgeçin. Sadece harita ve görev tiplerine alışmaya bakın yeter.

Görev tipleri, Brink'in üzerinde durduğu sağlam ayaklardan biri. Haritalar hem çatışmalar, hem de farklı görevler için gayet akıllıca tasarlanmış. Her bir harita zengin bir içerik ve heyecanlı dakikalar vaat ediyor kısacası. Harita tasarımlarını beğenmemin bir diğer sebebiyse görevlerin kendi içlerinde de çeşitlilik sunmasını sağlaması. Nasıl yani? Bir oyuna başladığınız zaman bir bomba kurup ekibinize yol açmanız, ardından açtığınız yoldan bir rehine kurtarmanız, sonra kurtardığınız rehineyi haritadan canlı çıkarmanız gerekebiliyor. Bu saydığım görevleri A noktasından B noktasına düz bir çizgi üzerinde savaşarak ilerleyip tamamlamıyorsunuz. Haritalar o kadar zekice tasarlanmış ki her bir görev farklı taktikler kasmanızı gerektiriyor. İşin bu tarafı feci heyecanlı işte…

Hani az önce karakterinizin ağırlığını seçebildiğinizi söylemiştim ya… Üç tip sıklet var: Ağır, orta, hafif. Karakterinizi ağır yaptığınızda tank modeli aheste ilerleyen ancak öldürülmesi güç bir karaktere sahip oluyorsunuz. Hafif karakterse tam tersi, oradan oraya zıplayabilen, vurulması güç ama çabuk öldürülebilen bir asker. Orta, adı üzerinde, her açıdan dengeli… Kulağa gayet basit gibi geliyor ama görevler içinde yarattığınız varyasyonlar inanılmaz. Mesela tank köşeleri süper tutuyor. Hafif adamımızsa hızıyla haritayı çabucak kolaçan edip düşman rotalarını gözleyebiliyor. Neyse, daha durun; sınıflardan bahsetmedik... Her görevin başında ya da görev içinde erişebildiğiniz terminallerden sınıfınızı belirleyebiliyorsunuz. Sınıflar tanıdık: En iyi ateş eden adamımız Asker; ortalığa mayın döşeyen, makineli yuvası kuran adamımız Mühendis; iyilik meleğimiz Sıhhiye ve düşmanın kılığına girip onları gafil avlamaya çalışan Ajan… Dedik ya işin bu tarafı heyecanlı diye, işte tam da bundan bahsediyordum. Brink'in zekice tasarlanmış haritalarının içinde sınırsız varyasyonla taktik kasmak müthiş zevkli. Gelin biraz daha detaya inelim…

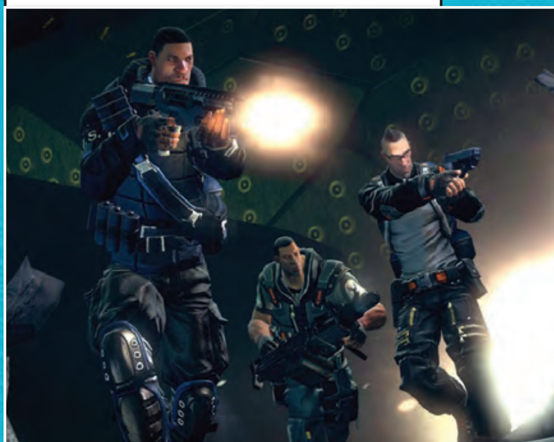
KOKTEYL SEVER MİSİNİZ?

Ben bir takımda en çok sekiz kişi kadar oynadım. İlkin herkes Asker sınıfı olmaya kasıyordu ama baktık ki görevler bitecek gibi değil, görev dağılımı yapmaya karar verdik. Çünkü harita içinde dağıtılmış olan görevler sürekli başka bir sınıfı ön plana çıkarıyor. Mesela bir rehineyi korurken Medic sahanın en önemli elemanı haline geliyor ya da bir noktayı korumanız gerekirken Mühendis kurduğu otomatik tüfek yuvalarıyla



DİSTOPYA CÜMLELERİ

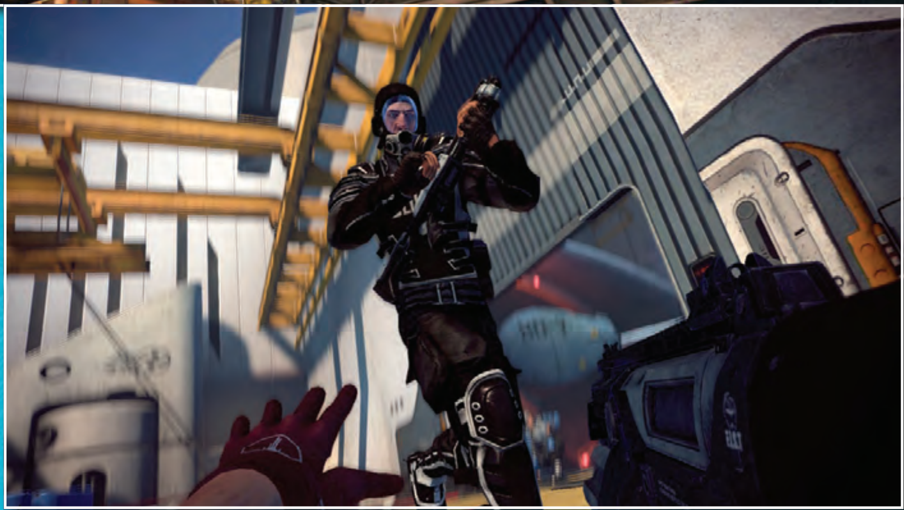
Distopik temaların çıkış noktasında yine Eski Yunan'ın parmağı var. Dis (hastalıklı, kötü) ve topos (yer) kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan bu kavram, iki unsur sayesinde şekillenmiş tüm tarihi, edebi ve felsefi yazınlarda: Baskıcı rejim ve bunun sonucunda oluşan ahlaki çözülme. Eski Yunan'ın politik ve felsefi kuramlarında ahlaki çözülmenin özgürlükten değil, bilakis muhafazakarlıktan geldiğine inanılırdı. Baskıcı ve totaliter rejimler toplumları mutsuzluğa götürür, bu durumsa isyan ve ayaklanmadan başka bir şey getirmezdi. Hümanist bir yaklaşımdan ziyade pragmatik bir düşünce tarzı diyebiliriz buna ama bu tarz bir pragmatizmden bahsetmenin tam da zamanı aslında… 22 Ağustos'a kadar süremiz var…





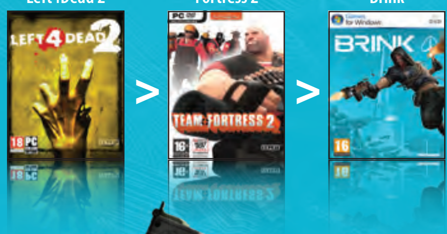
hayatınızı kolaylaştırıyor. Öldüğünüz zaman, ki diğer FPS'lere göre oldukça kolay ölüyorsunuz, ya baştan spawn olmanız gerek ya da bir sağlıkçının sizi iyileştirmesiniz beklemek zorundasınız. Sınıf seçimlerinin getirdiği taktik esnekliğin içine karakter ağırlıklarını eklediğiniz zaman ilginç deneyimler çıkıyor ortaya. Mesela asker sınıfından iyi tank olur, bariz şekilde. Ancak bir ajanı zayıf bir asker haline getirdiğiniz zaman filmi koparıyorsunuz. Zayıf bir ajan kesinlikle yerinde durmuyor, vurulması oldukça zor bir hedef.

Sanırım burada biraz da işin parkur kısmına değinmek gerek… Brink'te bir tutam *Mirror's Edge* aroması var. Çok değil, azıcık. Oyundaki karakterlerinizi seri bir şekilde hareket ettirebiliyorsunuz. Yüksek duvarlara tırmanabiliyor ya da yerde kayabiliyorsunuz. Açıkçası ben bunun oynanışa öyle çok büyük bir etkisini göremedim… Görememiştim… Ta ki az önce bahsettiğim zayıf ajan karakterini yapana kadar. Yerinizde durmadığınız gibi bir de bu parkur stili manevraları yakın dövüş tekniği olarak kullanabiliyorsunuz. Bir düşmana yerden kayıp vurduğunuzda sendeliyor ve size onu vurmak için bir-iki saniyelik boş bir alan kalıyor. Elbette ağır bir karakterle bunları yapamıyorsunuz. Ağır sıklet bir karakter duvarın yüksek kısımlarına tırmanamıyor örneğin. Bu nedenle haritanın avantaj getiren noktalarını çok iyi gözlemlemelisiniz.



Brink'i keyif alarak oynamanın bence iki şartı var: Birincisi birlikte oynadığınız insanları kesinlikle tanıyor olmalısınız. İkincisi oyun sırasında mutlaka sesli olarak haberleşmelisiniz. Haritalar geniş ve görevlerin arası açık. Herkesin dört bir yana dağılma ihtimali çok yüksek. Bu nedenle ne olduğunu bile anlamadan tokat manyağı oluyorsunuz. Bir de üzerine görev dağılımı yapmadan girdiğiniz bir "quick session"daysanız işiniz zor. Brink'ten keyif almak için mutlaka ama mutlaka kimin ne oynayacağı önceden belli olmak zorunda. Bunun faydalarıysa saymak bitecek gibi değil…

Belli sınıfların üzerinde yoğunlaşırsanız çok acayip özellikler kazanıyorsunuz. Tüm sınıfların ortak kullanabileceği özellikler olduğu gibi, her bir sınıfın kendine ait özellikleri de bulunuyor. Mesela kendi fırlattığınız el bombasını havadayken vurabilmek gibi manyak bir özellik ekleyebiliyorsunuz karakterinize. Çok karizmatik bir örnek daha vereyim, etrafta yürürken radarınızda görünmeyen bir düşman tarafından hedeflendiyseniz bunu direkt hissetmenizi sağlayan bir özellik var. Bulunduğu güvenli noktadan sırtınızı hedef









Karakter yaratma seçeneklerinin içinde resmen kayboluyorsunuz.

Ark'a doğru meyleden isyancılar.

Silah geliştirmeleri oyunda en çok avantaj sağlayan şey...



almış sinsi bir sniper'a aniden dönüp ateş açmak kadar karizmatik bir sahne olamaz. Bunun gibi onlarca özellik var ve en önemlisi sınıfların kendilerine kazandırdığı özellikler. Çünkü çatışmalarda farkı yaratan bunlar oluyor. Örneğin, sıhhiye ve mühendis sınıfları herkesi buff'layabiliyor. Sıhhiye, sağlık yenilenme hızını artırabiliyor mesela; mühendis bir saniye içinde cephaneyi eşit olarak herkese dağıtabiliyor, vs. vs… Kısacası oyunun karakteri gayet tutarlı: Takım ol, düzgünce savaş, deneyim puanı al, sınıfını geliştir.

YALNIZ DENEMEYİN

Bu dengenin şaştığı tek bir durum var, o da silah geliştirmek. Oyunda karakter özelliklerinden başka avantaj sağlayan başka bir şey varsa o da silahlara farklı özellikler ekleyebilmek. Silahlara ekleyip çıkarttığınız özelliklerin etkisini anında görüyorsunuz. Geri tepmeyi azalttığınız anda çok daha isabetli atışlar yapabiliyorsunuz ya da alıştığınız sınıf bir tüfeğe dürbün takabiliyorsunuz, mermi kapasitelerini artırabiliyorsunuz. Benim işime en çok yarayan SMG'ye susturucu takmak oldu. Sessizliği bir yana, ateş ettiğinize haritada görünmüyorsunuz bile (normal silahla ateş edince radarda kabak gibi ortaya çıkıyorsunuz). Bu arada ağırlık işinin silah seçimlerinde de devreye girdiğini belirteyim. Oyunun silah yelpazesi oldukça geniş ancak sıklet farkları yüzünden seçimlerinizi daraltmak zorunda kalabilirsiniz. Bir tanka M60 benzeri bir ağır makinalı gider örneğin ama ajan sınıfı için en iyi çözüm susturuculu bir SMG'dir. Ancak burada işler azıcık karışıyor…

Silah geliştirmelerine öyle hemen ulaşamıyorsunuz. Önce oyunun ana menüsünden ulaşabileceğiniz challenge'ları tamamlamanız lazım. Burada bir kısmını oyun içinde de bulabileceğiniz bazı görevleri yapmanız gerekiyor. Ama adı üzerinde: Challenge! Tahmin edebileceğiniz gibi zaman kısıtınız var. Bombayı imha et, istihbaratı taşı, rehineyi kurtar gibi klişe görevlerin yanında kısa zamanda tamamlamanız gereken parkur görevleri de bulunuyor. Bu görevlerin her biri için üç farklı zorluk seviyesi var ve açık konuşayım, ilk yıldızı aldıktan sonra ikincisini almak için tek başınıza sakın kasmayın. Ben denedim olmuyor. Ya zaman yetmiyor, ya şişleniyorsunuz. Bu görevlerin daha üst seviyelerine ulaşmak için mutlaka iki kişi oynayın. Eğer challenge'larda üst seviyelere geçemezseniz, silah geliştirmelerini de unutabilirsiniz.



→ **Tür:** Takım Tabanlı FPS → **Yapım:** Splash Damage → **Dağıtım:** Bethesda / - → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (50$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** bit.ly/kPWBnE

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sınıfların çizgileri iyi çizilmiş ✔ Harita tasarımları çok başarılı ✔ Belirlediğiniz taktikler çalışıyor ✖ Bot yapay zekâsı sıfır ✖ Lag'den oynanamıyor ✖ Düzgünce oynayabilmek için tanıdık bulmanız şart ✖ Grafik ve fizik modellemesinde ciddi hatalar var

YUMMY YAMA!

Splash Damage teoride söz verdiği hemen her şeyi yerine getirmiş. Karşımızda yepyeni bir FPS anlayışı var. Fakat dediğim gibi, teoride. Artık madalyonun biraz da öteki yüzünü çevirelim, ne dersiniz? Oyundaki bu lag problemi nedir çözemedim. Hadi grafik ve fizik hatalarını geçtim, karakterlerin duvarlara saplanmalarını görmezden geldim, grafiklerin gereksiz yere bulanıklaşıp ekran derinliğini kaybetmesini yok saydım… Peki arkadaş sen bu oyunu hiç mi test etmedin ya? Maksimum 20 dakika sonra başlıyorsunuz mehteran takımı gibi iki ileri bir geri sallanmaya. Neyse ki oyunun hemen ardından çıkan yamayla bu problem giderildi. Yoksa gerçekten oynanmıyordu (bir de ilginç bir şekilde, nedense takım arkadaşlarımı ne zaman buff'lamaya kalksam mutlaka lag'a girdim).

Yazının başından beri anlattığım gibi Brink karakter geliştirme sisteminden harita tasarımına kadar, sapına köküne kadar multi atılacak bir oyun. Fakat lobiden bağlanıp birtakım zıpçıktıların frag kastığını görünce çıldırıyorsunuz. Böyle oynamak zorundaysanız hiç bulaşmayın daha iyi. Mutlaka bir arkadaş grubunuz olsun ki oyunun tadını çıkarabilin. Splash Damage'ın farklılık yaratmak adına ortaya koyduğu emeği takdir ediyorum. Şahsen oyunu da çok sevdim. Fakat artık bir an önce piyasaya çıkma hevesinden midir nedir, korkunç hatalar var oyunun her yerinde. Yazının içine bu hataları çok yedirmemeye gayret gösterdim ancak hevesinizi baltalayacak kadar ciddi grafik ve fizik hatalarına hazır olun. Ya da "bir yama daha" duasına çıkalım. (İyi başlayıp kötü bitti, değil mi?)

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Teknik aksaklıkları giderilmeden iyi bir şeyler söylemek zor fakat sağlam bir yama gelirse tadından yenmez.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

360 | PC | PS3

"SU, TÜM DOĞAYI SÜRDÜREN GÜÇTÜR" -LEONARDO DA VINCI -EKREM ATAMER

Hydrophobia Prophecy



İÇİNDE YAŞADIĞIMIZ BU mutlu, umut dolu dünyada gün geçmiyor ki yeni bir distopyayla karşılaşmayalım sevgili goyunseverler. Hydrophobia bizi 2051 yılına taşıyor. Nüfus artışı ve kaynakların ivmeli harcanışı insanlığı köşeye sıkıştırıyor. Su belki de en büyük eksik ve en önemli kaynak haline geliyor. Eski dünya kapitalistlerinden "beş kurucu" ise Queen of the World isimli devasa bir gemi-şehirle okyanusta yaşıyor. Bir yandan da Nanocell isminde bir firma, okyanus suyunu tüketilebilir hale getirecek bir teknoloji üstüne çalışıyor.

Ne var ki herkes kodamanlarla aynı tarafta değil. 19. yüzyılda nüfus artışı üstüne uyarılarda bulunmuş Thomas Robert Malthus'dan ilham alan Neo-Malthusian grubu radikal görüşleriyle ortaya çıkıyorlar. İnsanlığı dünyaya zarar veren bir virüse benzeten bu "teröristlerin" sloganı şu: Kendinizi öldürün, dünyayı kurtarın. Neo-Malthusian, Queen of the World'de (bundan böyle Kraliçe diye geçecek, ha bu arada kendisini görmek isterseniz www.queenatsea.com adresini ziyaret edebilirsiniz) büyük bir açıklamanın yapılacağı, yüzyılın partisi gecesinde kendi planlarını hayata geçirmeye karar veriyor ve Kraliçe'ye saldırıyor. Bu büyük kaos, geminin belli kısımlarının su altında kalmasıyla sonuçlanıyor.

EKOTERÖR

Konuya şöyle bir bakınca kapitalistlerle savaşan ve terörist damgası yiyen masum çevrecilerden biri olacağınızı düşünebilirsiniz. Yanılırsınız. Süper donanımlı kapitalist askeri olup teröristleri temizlemek mi istediniz? Avucunuzu yalarsınız. Hydrophobia'da Kraliçe'nin sistem mühendislerinden Kate Wilson'ı yönetiyoruz. Ben Kate'i çok sevdim. İri kalça ya da memeleri, anlamsız flörtleri yok. "Feministim ve güçlüyüm" havaları atmıyor. Bu konuda Dark Energy'yi tebrik etmek lazım, Kate'i bir kadın olarak değil, bir insan olarak işlemişler. Seslendirmesi de bunu destekliyor (aksanı biraz kafamı karıştırdı, sanırım "Amerika'da yaşamaya başlamış İrlandalı" aksanı). Oyunun özellikle başlarında Kate'in bir kahraman değil, şartların zorladığı bir mühendis olduğunu hissediyorsunuz: Çünkü Kate korkuyor, panik yapıyor, endişeleniyor. Sürekli iletişim halindeki patronu Scoot da gerginliğini birtakım komikliklerle, şakalarla bastıran kanka rolünü başarıyla üstleniyor, özellikle birkaç yorumu beni çok güldürdü (kristal küre diyeyim, oyunu oynarsanız anlayacaksınız).

Hemen bu başarı tablosunu devam ettirip atmosfere geçmek istiyorum. Zira oyun beni bu konuda etkiledi. Ne yalan söyleyeyim, ben zaten gıcırtıya oynayan neşeli insanlar gibi, "oyun atmosferi olsa da hemen girsem" diyen bir adamım, masal dinleyerek büyümenin etkisi olsa gerek. Ama her oyun da aynı etkiyi yapmıyor (Amnesia desem tüyleriniz diken diken olmaz mı?). Bu oyunu oynardiken Kate kadar ben de gerildim. Küçükken kuzenlerle Mario oynarken 2. ve 7. bölümlerde, heyecan mı arardık bilmiyorum, Mario suya girince biz de nefes tutardık. Oyunu kim oynuyorsa arada çıkar nefes alırdı bizim için. Hydrophobia'daysa bu olay otomatik gerçekleşiyor. Su altındaki her uzun yüzme ve aksiyondan sonra yüzeye çıktığımda şuursuzca içimde tuttuğum nefesimi bıraktığımı fark ettim. Ki Kate ablamız tam bilmediğimiz bir su fobisine sahip (hidrofobi buradan geliyor). Suya daldığınızda çocukluğuna ait sesler duyuyorsunuz, nefesiniz azaldıkça bunlar artıyor. Siz suyun dibinde, oranızdan buranızdan meriler geçerken, nefesiniz bitmeden vanayı bulmaya çalışırken küçük bir kızın seslerini duyma oldukça tüyler ürpertici. Kısacası oyun güzel sahnelenmiş. Grafikler son derece yeterli, mekânlar ve karakterler inandırıcı, müzikler akılda kalıcı olmasa da oyun sırasında etkileyen türden.

'HİDROFOR KORKUSU' ANLAMINDA MI?

Peki ya bu güzel atmosferin içinde nasıl oynuyoruz? Gayet basit bir oynanışa sahip Hidrof (yeni ismi bu). Yürüyorsunuz, tırmanıyorsunuz, ateş ediyorsunuz ve tıklıyorsunuz. Zaten Kate sadece bir ses-bazlı silah kullanıyor, mermiler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bir de siperlere sı-

Bioshock



\>

Hydrphobia



ğınma, siperler arasında hareket etme şansınız var, kabaca tüm "mikronuz" da bundan ibaret. Buna rağmen kontroller konusunda rahat edemedim, yeterince akıcı gelmediler. Örneğin siperlere giriş çıkışlarda ara sıra sorun yaşadım. Bazı noktalarda siper arası geçiş bekledim, yoktu. Bazen siperden çıkış açıları çok garipti ve ayrılana kadar düşman dibime girmişti.

En büyük sorunsa su kontrolleri. Shift'e basınca pat diye dibe dalıyor, Ctrl ile pat diye ileri gidiyor, Sace ile pat diye yukarı çıkıyor. Böyle manyak gibi gidiyor ama korkuyor insan. Akıcılıktan o kadar yoksun ki bu kontroller, kendinizi 8-bit platformları oynar gibi hissediyorsunuz. Hele bir de su altındayken birden fazla ateş eden düşman varsa iyice can sıkıyor. Kameranın suyun dışındayken siz yukarı bakmaya çalışırken suyun içine girmesi de başka bir can sıkıcı faktör. Oyunun en sonunda kazanacağınız özel gücü kullanmak da pek rahat değil. Belki konsol kontrol cihazlarıyla daha kullanışlıdır ama klavye ve fare için optimize olmadığı kesin. Alışması zaman alıyor, özellikle de enteresan hareketler yapmak istiyorsanız.

Oyunun hayal kırıklığı yaratan yanıysa, asıl potansiyelinin saklı olduğu alan: Alternatif saldırılar ve çevre etkileşimi. Şöyle ki, oyun size birçok seçenek sunuyor. Zayıf duvarları patlatıp içeri su doldurmak, elektrik panellerini vurarak ya da suyu açık kabloların seviyesine yükselterek suyun iletkenliğinden faydalanmak, varilleri patlatmak vs. Aynı zamanda oyunda gizli hareket de edebiliyorsunuz. Üstüne bir de elinizdeki MAVI isimli elektronik cihazla kameraları kontrol edip, kameradan gördüğünüz kapıları açabiliyorsunuz. Hatta tüm bunları daha iyi yapın diye çeşitli mermileriniz var. Örneğin atıp istediğinizde aktive ettiniz patlayıcı mermiler ya da suyla daha etkili olan enerji mermileri.

Peki bu cennet gibi seçenekler arasında niye hayal kırıklığına uğradım? Çünkü bunlar keyfinize göre kullanacak ortam olmuyor. Çoğu zaman hemen fark ediliyorsunuz, fark edilince de herkes peşinize düşüyor. Arada işe yaradığını gördüm, mesela bir keresinde gizlilik modunda kameradan etrafa bakarken, bir düşmanın varlığımı fark etmeden arkamdan geçip gittiğini gözlerimle gördüm. Ama çoğu zaman fark edildim. Fark edilemesem de, şöyle rahat rahat



oturup bakamadım. *Arkham Asylum*'u düşünün. Rakiplerinizi inceleyip stratejinizi belirleyebiliyordunuz. Hidrof'taysa çoğu zaman pat diye aksiyonun ortasına düşüyorsunuz. Varil patlatma ve patlayıcı mermileri oldukça sık kullandım ama kameradan bakıp bir şeyler yapmayı, su hareketini kontrol etmeyi daha sık yapmak isterdim. İnsanın tadı damağında kalıyor, biraz da kendini tekrar eder hali alıyor. Neyse ki oyun atmosferden kurtarıyor.

ARKADAŞLAR, HADİ AZMEDİYORUZ

Biraz da "Neydi bu Hydrophobia, duymuştum sanki" diyenler için oyunun tarihinden bahsetmek istiyorum. Yapımcı firma oyunu önce XBox platformuna çıkarmış. Oyun iyi tepkilerin yanında sayısız eleştiri almış. Yapımcılar bunları ikinci bir oyun için kullanmak yerine oturup uğraşmışlar ve *Hydrophobia: Pure* diye bir güncelleme çıkarmışlar. Oyun mekaniklerinden teknik iyileştirmelere varan genişlikteki bu güncellemeden sonraysa yine durmamışlar. Oyunu PC için hazırlayıp eleştirileri yine incelemişler. Sonuç? Yaklaşık %70'i yeni içerik olan ve eski içeriği elden geçirilmiş, oyunun "1.5" sürümü. PC'ye geldiğinden beri de iki güncelleme yayınladılar. Hâlâ da durmuş değiller. Hatta öyle ki, oyunun içinde çeşitli konularda yorumunuzu alan bir sistem bile var. Şimdilik sadece pozitif ya da negatif oy vermeye yarıyor ama ileride muhtemelen görüşünüzü yazmanız mümkün olacak. Yapımcıların oyunlarına böyle tutkuyla sarılmaları takdir edilesi, birçok büyük firma bile bu kadar uğraşmıyor.

Sonuç olarak Hidrof güzel bir oyun. Oyun kısa olsa da, aslında sunduğu alternatif çözümler ve "challenge room" ile belli bir tekrar oynanışa da sahip. Ayrıca üçleme olarak düşünüldüğünden, devam oyunları da bekleniyor ki oyunun sonunda aldığınız güçler genişletilecekse oldukça keyifli olabilir. Eğer oyun cilasına önem veriyorsanız ya da her şeyi tam olmadan beni kesmez diyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Ama çok zaman isteyen oyunlardan sıkılıp bir değişiklik arıyorsanız, bir şans vermeye değer. Yapımcıların oyunu geliştirmeye kendilerini adamış olması da cabası.

BEN OLSAM...

Oyun mermi türleri, gizlilik ve MAVI ile bir sürü seçenek sunsa da bunları pek düzgün kullanamıyorsunuz. Ben olsam geçeceğimiz bölgeleri inceleme şansı verir, mermileri azaltıp silahın temel saldırısını daha da zayıflatarak oyuncuyu bir plan kurmaya teşvik ederdim. Böylece oyun çok daha tatmin edici olurdu, geçtiğimiz bölgeler farklı ve anlamlı olsa, keşfetme arzusu oyuna da ciddi bir tekrar oynanabilirlik katardı.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Su dinamik ve grafikleri ✔ İnandırıcı karakter seslendirmesi ✔ Yapımcıların desteği ✖ Oynanış sorunları ✖ Çok kısa ✖ Tekrar eden mekânlar

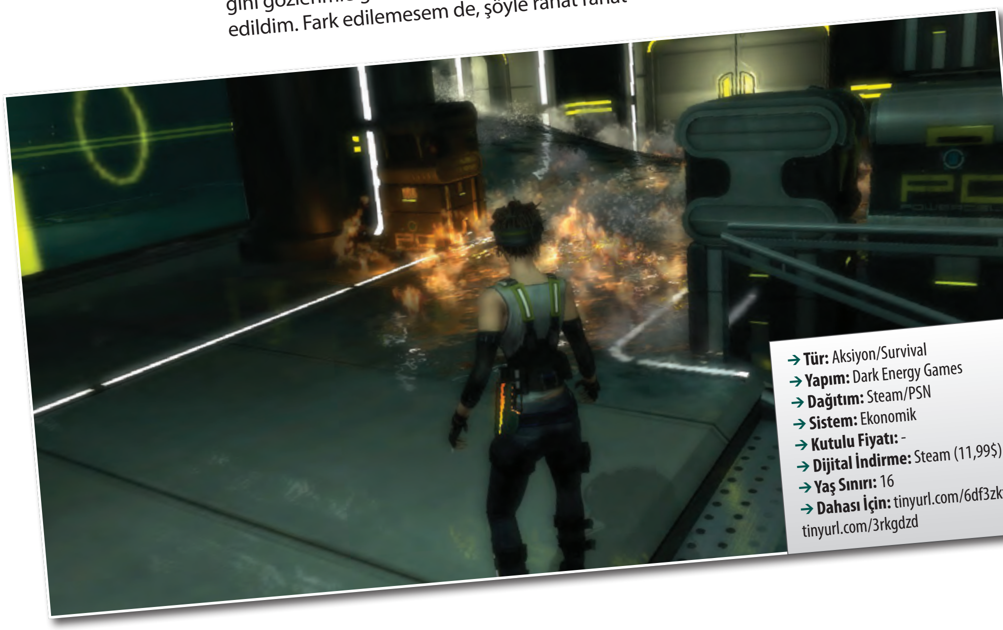


Hmm. Yangın ve ardı su dolu bir kapı. Acaba ne yapmalı?

MAVI

Scoot'un yanı sıra bir yardımcınız daha var: MAVI. iPad'in birkaç nesil üstü gibi görünen bu alet pek çok işe yarıyor. Mesela kapıları uzaktan açabilir, kamera sistemine girebilirsiniz. Bunun yanı sıra duvarlardaki gizli Malthusian yazılarını ve şifrelerini de görebiliyorsunuz ki oyun bu şifreleri bulmakla geçiyor. MAVI ile aynı zamanda ses dalgalarını çözerek konsolları hack'liyorsunuz. Son olarak etrafta bulduğunuz belgeleri, günlüğünüzü ve görev listesini de MAVI üstünden okuyabiliyorsunuz.

Ve MAVI yine günü kurtardı.



- **Tür:** Aksiyon/Survival
- **Yapım:** Dark Energy Games
- **Dağıtım:** Steam/PSN
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Steam (11,99$)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/6df3zkf, tinyurl.com/3rkgdzd

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Su dinamiklerini merak ediyorsanız, "eheh hoşmuş aslında" demek üzere alabilirsiniz. AAA beklemeyin ama.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



RYO'NUN R'Sİ DE Y'Sİ DE GERİ DÖNDÜ! -ERCE GÜVEN

ARADAN NE KADAR UZUN ZAMAN GEÇTİ BİLMİYORUZ. *Geralt da bilmiyor. Katliamdan kurtulduğu günden sonraki o dönem hakkında bütün gözler kör, bütün kulaklar sağır. Bir dakika! "Kurtulduğu" mu dedim ben? Hayır, kurtulmadı ki... Kurtulamadı... O kudurmuş gibi saldıran serseri Geralt'ı kanlar içinde yere serdiğinde ölmüş olmalıydı. Aynı diğer insan-olmayan kardeşleri gibi Beyaz Kurt Geralt da ölmüş olmalıydı o gün.*

Öldü de... Bana inanmıyorsanız Triss'e sorun. O da gördü Geralt'ın cansız bedenini. Ya da Zoran'a gidin, ondan dinleyin hikâyeyi bir de. Emin olun o da farklı bir şey anlatmayacak size. "Geralt öldü! Gözlerimle gördüm" diyecek, "ama cesedini bulamadık."

Geralt'ın, yıllar sonra Kral Foltest karşısına iş arama-ya çıktığını öğrendiğimizde ne kadar şaşırdığımızı tahmin edebilirsiniz. Kendisine ne olduğunu ya da ölümün sonsuz karanlığından nasıl geri döndüğünü bilmiyordu. Ama yine o eski Geralt'tı. Straga'nın lanetini kaldırmak için uğraştığı o uzun haftalar boyunca hep birlikteydik. Witcher'lara karşı girişilen hain komploları ortaya çıkarmak için birlikte çalıştık. Tam her şey bitti diyorduk ki yeniden başladı.

Ne mi oldu? Ciddi misiniz? O karanlık günü hatırlamıyor musunuz? Kralların teker teker düşmeye başladığı günü...

Assassins of Kings bir RYO başyapıtı. İlk oyun ne yaptıysa onun en az iki katını yapan bir başyapıt hem de. Özellikle PC kullanıcılarının hasret kaldığı PC'ye özel, "konsollaştırılmamış", verdiğiniz kararların sizi 16 sondan birine götürdüğü, envanter çeşitliliği bol, savaşları kanlı bir RYO Witcher 2. Alışması biraz zaman alan, menüleri karışık ve arada sırada bazı teknik hatalarla canınızı sıkan Witcher 2, her gecenin sonunda yatağınıza gitmeden önce ana menüye dönerken hüzünlendiğiniz bir oyun.

Ben The Witcher 2'yi çok sevdim. Ve sizinle oyun hakkındaki bilgilerden çok neden bir RYO oyuncusunun Witcher 2'yi sevmesi gerektiğini konuşacağım.



Dragotcher???

"Kral" öldürmek yetmiyor olmalı ki bazen kafalarını da hatıra diye almak gerekiyor.

NEREDEN ÇIKTIN SEN WITCHER!

İlk Witcher'ın hikâyesini hatırlayan var mı aranızda? Hayır hayır, Geralt'ın bembeyaz saçları altında parıldayan sarı gözlerinin ışıltısıyla cezbettiği sayısız kadından, çelik ve gümüş kılıçlarıyla canını aldığı yüzlerce varlıktan, zar oyunlarındaki başarısından ya da çıplak elleriyle yere serdiği çirkin adamlardan bahsetmiyorum. Oyunun konusundan zaten hiç bahsetmiyorum çünkü Witcher 2'nin tadına bakmadan önce ilk oyunu tecrübe etmek isteyenlerin ağzının tadını kaçırmak istemem.

Bahsettiğim hikâye Witcher'ın doğuşu. Bioware'den ödünç aldığı Aurora motoru üzerinde yıllarca çalışan CD Projekt'in PC dünyasına armağan ettiği başyapıtlardan biriydi The Witcher. Bizi Geralt of Rivia'yla tanıştırmış, akıl almaz güzellikteki dövüş sistemi, sürükleyici hikâyesi ve derin rol yapma öğeleriyle ağzımızı açık bırakmıştı. Ama diyorum ya, Witcher adamların ilk oyunuydu yahu! Ödünç oyun motoru kullanıyorlardı. Daha önce bırakın başka RYO yapmayı, oyun bile yapmamışlardı. Ama 2007'de çıktılar "Abicim bu iş böyle olur" dediler!

Şimdi yıl 2011, aradan dört yıl, iki *Mass Effect*, iki de *Dragon Age* geçti. "İşi bilenlerin", ekran karşısında oturup RYO oynuyormuş rolü yapmamızı sağlayan RYO oyunlarının ardından The Witcher 2 çıktı geldi.

HANİMİŞ FANBOY?

Ben Bioware'i çok severim. Yaptığı oyunlara da balıklama atlarım. Rol yapma konusundaki yaşattığı tecrübe açısından *Dragon Age: Origins* hâlâ benim gözbebeklerimden biridir. Ayrıca *Mass Effect* serisinin sinematik dehası da bana iki oyunu 10 defadan fazla bitirtmiştir, ayrı konu. Bi' *Dragon Age 2*'de iyice saçmaladılar ve "daha geniş kitlelere hitap etmek" adına *Mass Effect 3*'ü de ne hale sokacaklarını şu an kestiremiyorum. Ama iyi firmadır, güzel firmadır Bioware. Bu arada Bethesda'dan, *Oblivion*'lardan, *Fallout*'lardan falan bahsetmiyorum çünkü bu mesele Bioware ve ondan ödünç aldığı motorla oyun yapmaya başlayan CD Projekt arasında.

Bioware iyidir güzeldir de sanki CD Projekt daha güzel bir firma artık. Niye güzel, neden iyi merak eden varsa lütfen "CD Projekt Kimdir" başlıklı kutuya bir göz atsın. Ama okumakla uğraşmam diyorsanız (ki dergiye o kadar para vermişsiniz bence okuyun her bir tarafını) sadece The Witcher 2'yi bilgisayarınıza kurun ve ne demek istediğimi kendi gözlerinizle görün.

KRALLARIN DA KELLELERİNİ ALIRLAR

Hakikaten de alıyorlar yahu. Oyunun tanıtım videoları izleyenler bu sözümün abartılı bir anlatım olmadığını zaten biliyor olmalı. "Kral" öldürmek yetmiyor olmalı ki bazen kafalarını da hatıra diye almak gerekiyor. E tabii insan *Kingslayer* unvanını başka türlü kolay kolay alamaz değil mi?

The Witcher 2, ilk oyunun kaldığı yerden başlıyor. Aslında daha güzel başlayamazdı. Geralt ilk oyundaki maceralarını anımsatırcasına yatağında başlıyor oyuna. Yanında da güzeller güzeli Triss Merigold var. Oyunu oynamak için duyduğunuz heyecanı daha da körükleyen bu hafifçe çarpık düşünce ve duygu seli içerisinde Kral'ın huzuruna çağrılıyorsunuz.

Aaa ne güzel oyuna başladım diye düşünüyorsunuz değil mi? Yok, pek öyle değil. Kral Foltest'le birlikte çıktığınız macera aslında macera falan değil. Sadece başınızdan geçenleri anlattığınız ya da anlatmaya zorlandığınız bir zaman dilimi bu. Eğitici bir zaman dilimi, dört yıl sonra yeniden Witcher'ın dünyasına ayak bastığınızı iliklerinize kadar hissettiren bir zaman dilimi.

Emin olun daha oyuna başlamanıza çok var. Siz sadece keyif almaya bakın şimdilik. Tuşları ezberleyin, ekranlara aşinalık kazanın, bir de kılıcınızı kullanmayı sıfırdan öğrenin. Zaten başka türlü önünüzdeki 1-2 saati kolay kolay atlatamazsınız. Öyle "normal" seviyede başladınız diye herkesi rahatlıkla doğrayıp geçebileceğinizi sanmayın. Oyunun daha açılış bölümünde bile epey bir ter dökeceksiniz. Bir de 'Açılış Bölümü'nün 'Gerçek Açılış Bölümü' içerisindeki bir bölüm olduğunu anladığınızda hafif bir dumur yaşayabilirsiniz. Ama kısa süre sonra şoku atlatıp yolunuza devam edeceksiniz, merak etmeyin.

WITCHER OLMAK DA ZOR İŞ KARDEŞİM

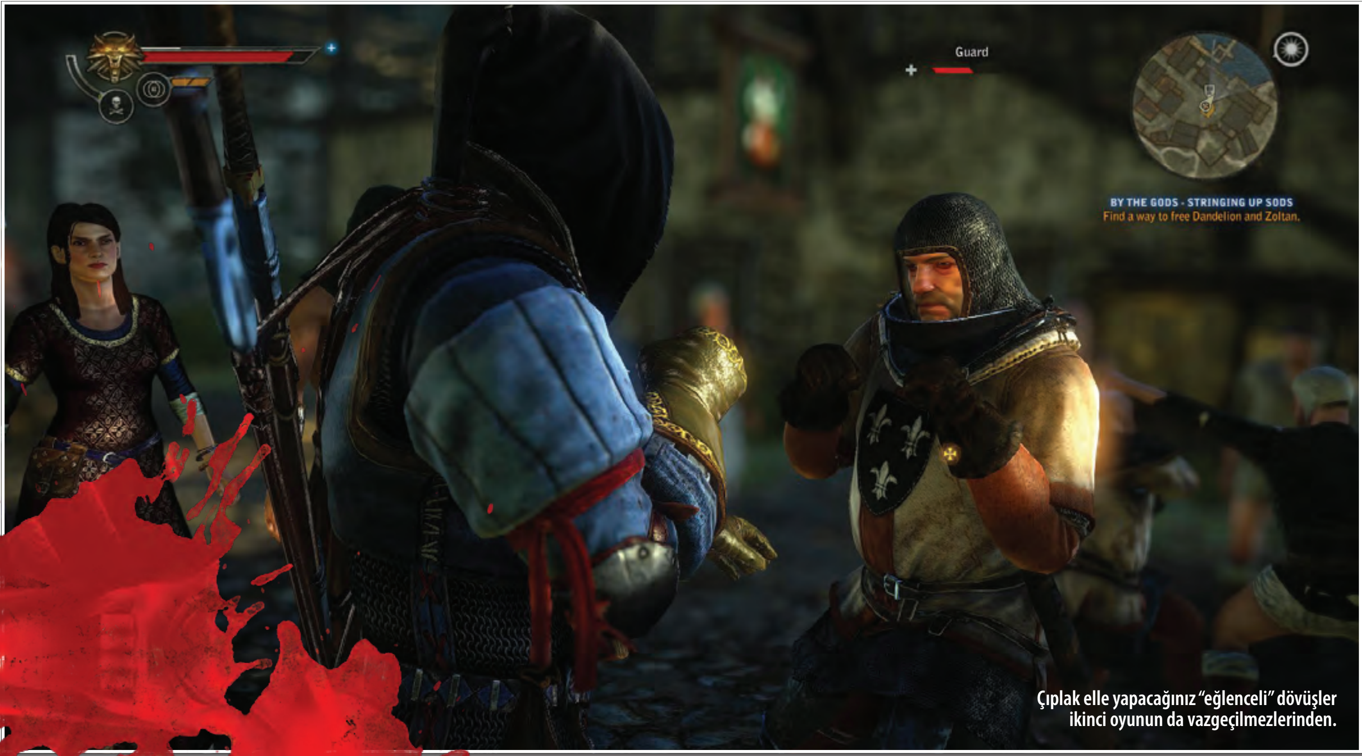
İlk oyun da zordu ama Witcher 2'de olayı bambaşka boyuta taşımış CD Projekt. Sağda solda yazılan "çok kolay yauwww 8 saatte bitirdim" laflarına sakın kulak asmayın. Assassins of Kings epey zor bir oyun. Hele ki başlarda... Havluyu ilk saatlerde atmazsanız sonrasını daha kolay getireceğinize eminim.

Oyun zor çünkü derdiniz sadece karşınıza çıkan türlü türlü yaratıkları kesmek, senaryo boyunca çizgisel şekilde ilerlemek ve sona ulaşmak değil. Geralt'ın o uğursuz katliam gününde kaybettiği hafızasını geri kazanma çabasına da eşlik etmek zorundasınız. Politik oyunların içine balıklama dalmalı, kimin dost kimin düşman olduğunu anlamak için çaba sarf etmelisiniz.

Ama işin güzel yanı bunu yaparken sadece kendi isteklerinize, duygularınıza, düşüncelerinize göre hareket edebiliyor olmanız. Etrafınızda sizi yargılayacak kimse yok. En azından doğrudan "ne pis adammışsın be" diyecek birileri ya da gözünüze sokulan "tam kötü değilsin ama içinde bir miktar hayvanlık var" göstergeleri yok Witcher'da. Ne yaparsanız kendinize yapıyorsunuz. Ve bunun yansımasını oyun dünyasında görüyorsunuz. Oyunun akışı çizgisellikten o kadar uzak ki, yapacağınız her hareket o dünyanın içinde var olan bireylerde belirli bir algı yaratıyor ve bu algı senaryonun akışını zaman zaman hafifçe, bazen de tamamen değiştiriyor. Eh başka türlü oyunun 16 farklı sonu olamazdı değil mi? Hoş 16 "tamamen" farklı sondan bahsetmiyoruz burada, hemen korkmayın. Ama oyunu en az iki defa bitirmekte fayda var. Böylece kırılma anlarında farklı kararlar vererek bu kararların sizi nereye götüreceğini görme şansınız olabilir.

Ama dedim ya Witcher tam bir RYO diye. Bu nedenle alacağınız kararlar sadece etrafınızdaki olaylarla


Çok güzel oyun yapmış yaw CD Projekt.



Çıplak elle yapacağınız "eğlenceli" dövüşler ikinci oyunun da vazgeçilmezlerinden.

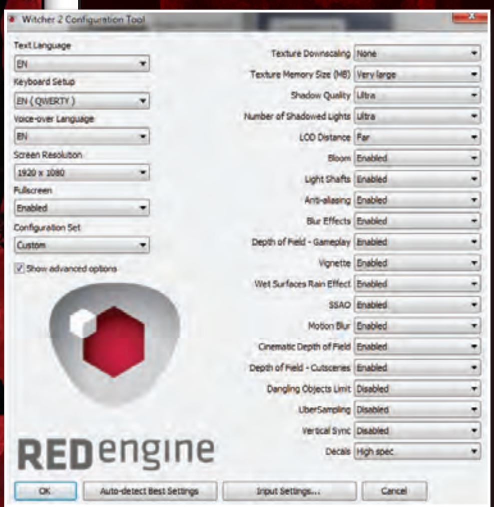
Performans

The Witcher 2 PC'de son zamanlarda gördüğüm en muhteşem grafikli oyun... Evet "oyun" diyorum ve her türü içine alıyorum bu tanımın. Zaten RYO olarak bakarsak son yılların en harika görsellerine sahip RYO'su der geçerim.

Ama her şeyin bir bedeli var ve Witcher 2'yi tüm güzelliğiyle oynamanın bedeli de hayli ağır olabiliyor. Oyun PC'ye özel yapıldığı için tonla ayarı "Launcher" altında bulmanız mümkün.

Oyunun performansını artırmak için yapmanız gerekenler şunlar:

- Patch'leri kurun.
- NVIDIA için oyunla birlikte çıkan 275.27 sürücüsünü, AMD için 25 Mayısta yayımlanan Catalyst 11.5b sürücüsünü kurun.
- Eğer GTX 590 SLI ya da AMD 6990 gibi bir kartınız yoksa "Ubersampling" her zaman kapalı olsun. Bu kartlarla bile adam gibi performans alamayacağınızı ve görsel olarak neredeyse hiçbir fark algılayamayacağınızı da söylemek isterim.
- Alakasız görünse bile Vertical Sync'i mutlaka kapatın.
- Daha sonra SSAO'dan ve Anti Aliasing'den kurtulun. Yetmezse Texture Memory Size'ı, LOD Distance'ı azaltın ve Shadow seçeneğini en aza indirin.



Bir kahramanlık hikâyesi değil anlatılan. Sadece bir "hikâye". Artık o hikâyede kendinizi nasıl konumlandırırsınız, orası size kalmış.

nasıl başa çıkacağınızla ilgili değil. Kendinizle de ilgili kararlar almak zorundasınız. Tamam, etrafınızda sizi kan bürümüş gözlerle süzen bir dünya var ama sizin de onla mücadele etmek için birkaç numaranız olacak değil mi? İşte bu noktada başka bir karar mekanizması devreye giriyor. Korkmayın, büyücü mü olsam, savaşçı mı olsam meselesi değil önümüzdeki. Ne yapmaya karar verirsek verelim az ya da çok tüm güçlerimizden faydalanacağız. Yine de bir seçim yapmamız gerekiyor.

ANTİ-KAHRAMAN

Geralt'ın öyle hayalleri süsleyen bir kahraman olmadığı ortada. CD Projekt'in amacı hiçbir zaman bu olmadı zaten. Bir kahramanlık hikâyesi değil anlatılan. Sadece bir "hikâye". Artık o hikâyede kendinizi nasıl konumlandırırsınız, orası size kalmış. Ama gittiği her yerde korku dolu gözlerle karşılanan, "mutant" diye dalga geçilen, seveninden çok nefret edeni olan bir adamı alıp gönüllerin kahramanı yapacağım diyorsanız, kolay gelsin.

Ama yine de ufak da olsa bir şansınız var. "İşaret"lerinizi kullanarak gönülleri fethetmek olası aslında. Diyaloglar sırasında karşınızda tir tir titreyen dilenciyi ya da sahte kabadayılık yapan tüccarı konuşturmanın en kolay yolu üzerinde özel işaretlerinizi kullanmanız olabilir. Böylece kan da dökmemiş olursunuz hem. Ama illa kan dökeceğim diyorsanız ilk oyunda olduğu gibi insan ve insansı varlıklar için (elf, cüce vb.) çelik, yaratıklar için gümüş kılıcınız emrinize amade. Bu kılıçları kullanmaktaki ustalığınız sayesinde birçok zorlu durumdan yara almadan kurtulabilirsiniz. Ve bunu yapmak için de kocaman bir yetenek ağacınız var. İşte karakteriniz için seçebileceğiniz üç temel özelleştirmeden ilki bu.

Tabii her şey kan dökerek olmuyor değil mi? Ne o öyle vahşiler gibi... Biraz daha medeni olun canım. Mesela cayır cayır yakın düşmanlarınızı. Ya da ne bileyim düşmanlarınızın yanağına sadece küçük bir çizik atın ve kılıcınızı bulamış olduğunuz zehir sayesinde gözlerinizin önünde eriyip gitmesini sey-



Yine bol bol bitki toplayıp, kaynatıyoruz; suyuna iksir miksir yapıyoruz.

redin. Bomba falan yapın. O da kesmezse sağa sola tuzaklar döşeyin ki o tuzağa düşen zavallıların kolu bir tarafa bacağı başka yana uçsun. Bakın ne güzel değil mi? Kan man dökmedik hiç. Bu konularda ustalaşmak da ayrı bir sanat işte Witcher 2'de.

Bir de "işaret"leriniz var tabii ki. Düşmanlarınıza ufak bir elektrik şoku yaşatmaktan onları canlı birer olimpiyat meşalesine çevirmeye kadar şirin mi şirin teknikler öğrenebilirsiniz bu işaretler sayesinde. Ya da kendinizi kısa bir süre saldırılara karşı koruyabilir, düşmanlarınıza zarar verecek güç alanları oluşturabilir ya da güzeller güzeli sarı gözlerinizle onları baştan çıkarıp kendi tarafınızda savaşmalarını sağlayabilirsiniz.

ÜÇ KARPUZ BİR KOLTUKTA

Hangi yönde gelişirseniz gelişin mutlaka diğer yeteneklerinizi de kullanacaksınız Witcher 2'de. Kullanmak zorundasınız çünkü. Yoksa cidden işiniz zor. "Normal" denen zorluk seviyesi normal mormal değil mesela. Bildiğin kafa kol dalıyorlar valla. Nerede ne yapacağınızı bilmeli, savaşlarda stratejik davranmalısınız. Hata yapanı affetmiyor çünkü oyun. Koçlar gibi sağlıklıyken iki saniye içinde kendinizi yerde kanlar içinde bulabilirsiniz ki bunu en az birkaç(!?) kez yaşamanızı bekliyorum.

Bir de ufak bir sürpriz: İlk oyundaki kılıç dövüşleriyle ilgili tüm bildiklerinizi unutun. Artık öyle doğru zamanlama yapıp patır kütür rakibi paralamak yok. Bence oldukça eğlenceli olan ve "button mash" mantığından uzak o sistem gitmiş yerine hafif ve güçlü saldırılardan oluşan bir dövüş sistemi gelmiş. Tabii bunun yanına saldırıları karşılamak için göstereceğiniz çabayı, beş büyü yeteneğinizden hangisini kullanmanız gerektiğini idrak etmeniz için gereken dikkati ve diğer türlü türlü bomba ve tuzak kullanımı için harcayacağınız eforu dikkate aldığımızda dövüş sisteminin yine oldukça zorlu olduğunu söyleyebiliriz.

Ama bütün bu zorluğun içine yerleştirilmiş hiç mi rahatlatıcı anlar yok derseniz, tabii ki var. Hele bazıları gerçekten "rahatlatıcı". Tabii bize bir faydası yok ama Geralt'ın iyi vakit geçirdiğine şüphe yok. Yine oyun boyunca birçok "duygusal" ilişki sizi bekliyor olacak. Ama bu sefer öyle hatıralık kart koleksiyonu falan yapmayı beklemeyin.

"Ben duygu olmadan sevişemem" diyorsanız o zaman gidip birbirinden çirkin heriflerle zar da atabilirsiniz tabii. Ya da yumruklarınızı konuşturup yerel dövüş kulüplerinde kimin daha iyi olduğunu gösterebilirsiniz etrafınızdakilere.

Ama ne yaparsanız yapın bunu inanılmaz bir görsel şölen içerisinde yapacağınıza emin olabilirsiniz. Biliyorsunuz ilk oyun Bioware'in Aurora motorunun oldukça geliştirilmiş haliyle hazırlanmıştı ve özellikle Enchanced sürümü çok güzel görünüyordu. Unutun artık o görüntüleri. Çünkü Witcher 2 bunun da ötesinde, son zamanlarda görmeye hasret kaldığımız bir görsel zenginlik sunuyor bize. Oyun motoru bu sefer tamamen CD Projekt'e ait. Düşük sistemlerde güzel görünmekle kalmıyor, "canavar" denen oyuncu sistemlerinde göz alıcı bir ziyafet yaşatıyor.

Aman yanılgıya düşmeyin, üç beş güzel kaplama yaptıktan sonra bunları ısıtıp ısıtıp satmıyor size Witcher. Her şey bir diğerinden farklı. Her şey tek kullanım için hazırlanmış; bir gördüğünüz yerin benzeri başka yerde yok. Renk paleti çok canlı. Ama hiçbir zaman "panayır yeri" havasında değil. Witcher'ın dünyasına özgü o hüzün her yeri sarmış durumda. Hele ki hava kararmaya başlayıp







Oyundaki karakter modellemeleri son derece etkileyici, özellikle de ellerini bellerine koyduklarında.

CD Projekt Kimdir?

Marcin Iwinski ve Michal Kicinski tarafından 1994 yılında kurulan CD Projekt'in temel amacı Polonya'da CD formatında video oyunlarını ve eğitim yazılımlarını dağıtmaktı. Muhtemelen o yıllarda ufak bir vizyon darlığı yaşadıkları için isimlerinde CD kelimesine yer verdiler ama olsun.

Her ne kadar dağıtım alanındaki başarısıyla söz ettiriyor olsalar da atağa kalkmalarını sağlayan ve onlar için dönüm noktası niteliğindeki olaylardan biri *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Planscape: Torment* gibi RYO başyapıtlarını yerelleştirme çalışmalarıydı. Bu çalışmalar sonunda hem RYO dünyasına duydukları ilgiyi açıkça göstermiş oldular hem de güçlü dağıtım ağları sayesinde piyasanın güçlü oyuncularından olabileceklerini fark ettiler.

2002 yılında CD Projekt RED isimli oyun geliştirme stüdyolarını kurdular. Ve işte o stüdyo Bioware'in Aurora motorunun geliştirilmiş halini kullanan ve Andrzej Sapkowski'nin aynı adlı romanını temel alan The Witcher'ı geliştirmeye başladı. Aynı yıllarda CD Projekt dağıtım ağını Çek Cumhuriyeti, Slovakya, Macaristan gibi ülkelere de genişletmiş ve pazar gücünü artırmaya başlamıştı.

The Witcher, 2007 yılında piyasaya çıktı ve çok büyük beğeni topladı. Oyunun çıkışının üzerinden çok uzun zaman geçmesine karşın CD Projekt hiçbir zaman oyuncularına olan desteği kesmedi ve tam bir yıl sonra "Enhanced Edition" ismiyle oyunu yeniden piyasaya sürdü. Ama gidip diğer firmaların yaptığı "Game of the Year" kıl yün geyiğine hiç girmedi ve orijinal oyunu satın alanlara tüm bu içeriği ücretsiz olarak sundu.

Bu bile firmanın video oyunlarının "oyuncularla" ilgili bir iş olduğunu anladığını net bir şekilde göstermişken 2008 yılında kurdukları GOG (Good Old Games) dağıtım ağıyla DRM'siz oyun zevkini PC oyuncularına yaşatan ender firmalardan biri oldular.

The Witcher'ın PC'deki başarısının ardından firma uzun bir süre oyunun konsol port'u için çalıştı. Ancak mali kaynakların yetersizliği ve uzayan geliştirme süresi nedeniyle 2009 yılında bu projeden vazgeçtiklerini, bunun yerine yine PC'ye özel The Witcher 2 üzerinde çalışmaya başladıklarını duyurdular.

Ve 17 Mayıs 2011 tarihinde piyasaya sürdükleri The Witcher 2: Assassins of Kings'le hem RYO dünyasında yerlerini sabitleştirdiler, hem de kaliteli oyun yapmaya "daha geniş kitlelere ulaşmak"tan daha fazla önem verdiklerini göstermiş oldular.



Canlı görünün evladım biraz.



Geralt

Adı: Geralt of Rivia, ya da anıldığı başka bir adla Gwynbeidd (Elfçede "Beyaz Kurt" anlamına gelir) ya da namıdiğer Blaviken Kasabı.

Kökeni: Rivia'lı Geralt, isminin aksine Rivia'dan falan gelmemiştir. Usta Vesemir'in her zaman tavsiye ettiği gibi göze batmayan, kökenleri konusunda yanıltıcı bir isim olduğu için bu ismi seçmiştir Geralt. İsim konusundaki ilk tercihi olan "Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde" Vesemir tarafından tartışmaya bile gerek görülmeden reddedilmiştir.

Hikâyesi: Büyücü Visenna ve savaşçı Korin'in oğlu olan Geralt, doğduktan kısa bir süre sonra annesi tarafından Witcher'ların kalesi olan Kaer Morhen'e götürülmüştür. Buradaki eğitimleri sırasında sayısız testlerden başarıyla geçen Geralt, tüm bu testlerin sonunda süper güçleri olan bir mutanta dönüşmüştür.

Beyaz renkli saçları ve aynı beyazlıkta cildiyle etraftakilerin korku dolu bakışlarını üzerine çeken Geralt, paralı bir canavar avcısı olarak hayatını sürdürmeye çalışır. Manevi kızı Ciri, en yakın arkadaşı olan bard Dandelion ve Dandelion'un sevgilisi Yennefer maceralarında Geralt'a eşlik ederler.

İnsan olmayanlara karşı girişilen büyük bir katliamın sonunda Geralt, büyücü Triss Merigold ve cüce Zoltan Chivay'ın gözleri önünde öldürülür. En yakın arkadaşlarından biri olan Yennefer de Geralt'ı kurtarmak adına hayatını feda eder.

Cesedi asla bulunamayan Geralt, yıllar sonra King Foltest'in karşısına çıktığında geçmişine dair hiçbir şey hatırlamayan kiralık bir canavar avcısından başka bir şey değildir.

bir de üzerine yağmur bastırınca göz gözü görmüyor Beyaz Kurt'un diyarında.

Oyunun PC'ye özel yapılmasının da çok büyük payı var tabii bu muhteşem görsellerde. Eğer diğer birçok firma gibi konsola uygun oyun yapma derdi olsaydı, yine 5-6 yaşındaki makinelerin performans sınırlarıyla kısıtlanacak ve çamur gibi grafiklerle oyun oynamak zorunda kalacaktık. Ama tabii her şeyin bir bedeli var ve bu bedelin nasıl ödeyeceğinizi görmek için yazının içindeki ilgili kutuya bakmanızı tavsiye ederim.

KELİMELERİN GÜCÜ

Witcher 2'nin bir de senaryo anlatımı var ki acayip hoşuma gidiyor. Görevleri aldığınızda "şuraya gidip şu canavarı kesiver" demiyor size görev ekranınız. Geralt'ın hikâyesini anlatıyor çok hoş bir dille. Ne yapmayı planladığını, yapacakları karşısında ne bulmayı umduğunu...

Kelimeleri çok güzel kullanıyor Witcher 2. Belki *LA Noire* gibi inanılmaz bir ağız hareketi teknolojisine sahip değil ama bu açığını diyalogların derinliğiyle kapatıyor. Dedim ya Geralt bir kahraman olmaktan çok içinde yaşadığı dünyanın şartlarına uygun davranan "normal" biri diye. Adamın umru değil karşısındaki üzülmüş mü kırılmış mı, ya da gecelerini aynı yatakta geçirdiği dilberin duygularını mı incitmiş... Umrunda değil Geralt'ın; neyin doğru olduğunu düşünürse onu yapıyor, onu söylüyor. Ama bunu yaparken ufak sürprizlere de yer bıra-



Bilek güreşini gördükten sonra, "Çıkara çıkara koleksiyon kartlarını mı çıkardınız" demekten kendimi alamıyorum.



Yerin kulağı vardır, nerede ne konuştuğunuza dikkat edin.



Zar oyunu da Witcher 2'de kendine yer bulmuş.



Kuşlar, çiçekler, böcekler diye düşünürken über çirkin yaratıklar her an poponuzu ısırabilir haberiniz olsun.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Geralt! ✔ Çizgisellikten uzak hikâye anlatımı ✔ İnanılmaz görseller ✔ Karar anlarında tırnak kemirtmesi ✔ Canlı karakterler
✖ Birkaç bug ✖ "Koleksiyon" kartları yok :(

kıyor Beyaz Kurt. Konuşurken hiçbir zaman tam olarak ne söyleyeceğinizi görmüyorsunuz. Sadece ana fikri edinmenizi sağlayan birkaç kelimelik cümleler içinden seçimizini yapıyorsunuz. Bir de zamana bağlı konuşma seçenekleri var ki onları kaçırmak istemezsiniz. Mesela bir diyalog içerisinde yanınızdaki arkadaşınıza bir şey fısıldamak istiyorsunuz. Elinizi çabuk tutun! Bunu düşmanın dikkati dağınıkken yapmalısınız yoksa bir daha bu fırsatı yakalayamayabilirsiniz.

Karşınızdaki her kim olursa olsun onunla sürekli güzellikle konuşmak zorunda olduğunuzu sanmayın sakın. Bazı durumlarda "Jedi" yeteneklerinizi kullanıp karşınızdakinin aklını çelmeniz ya da ona gözdağı vermeniz gerekebilir. Hatta adam hiç akıllanmayacak gibiyse patlatın yumruğu gitsin.

YENİ YİNE YENİDEN YA DA YİNE YENİ YEMİDEM YA DA...

Oyun güzel, hoş, eğlenceli, kanlı manlı ama kusurları da yok değil. O kadar kusur kadı kızında da olur ve kazın ayağı hiç de öyle değildir yani! Tamam biliyorum olmadı ama kazın ayağı geyiğini yapmayalı çok inceleme oldu, farkındayım. Özlemişsinizdir diye düşündüm. Özlemediyseniz de tiksinmişsinizdir muhtemelen. Ama yine de duygularınızı harekete geçirmeyi başarmışımdır diye düşünüyorum.

Witcher 1 epey bug'lı bir oyundu. CD Projekt ikinci oyunda çok iyi bir iş çıkardı ama "mükemmel" olduğunu da söyleyemeyiz. Hoş "iyi" sayılan oyunların çıktıktan sonraki ilk iki hafta sonunda "Update 21"e ulaştıklarını düşünürsek Witcher 2'yi pek sorgulamayacağım bu konuda. Tabii ki parasını verdik kusursuz olsun isteriz diyebiliriz. Ama işte bak kazın ayağı burada devreye giriyor.

Geralt bir kahraman olmaktan çok içinde yaşadığı dünyanın şartlarına uygun davranan "normal" biri. Adamın umru değil karşısındaki üzülmüş mü kırılmış mı, ya da gecelerini aynı yatakta geçirdiği dilberin duygularını mı incitmiş...

Neyse ki CD Projekt hızlı davrandı da 1.1 patch'iyle birçok sorunu ortadan kaldıracağını duyurdu (muhtemelen çıkmıştır siz bu sayfaları okumaya başlayıncaya kadar). Neyse ki sorunlar çok çok önemli şeyler değildi. Hatırlar mısınız Witcher 1'de bir eve girmek bile 2 dakika sürerdi yükleme süreleri yüzünden. Sonra da oyun neden 80 saat sürüyor diye merak ederdik :)

Bu arada Witcher 2 de 40 saat civarı bir oyun süresi vaat ediyor ki bunun üzerine ölüp baştan yükleyeceğiniz kısımları da katarsak siz diyin 50 saat, ben diyeyim 60 saat :)

HERE COMES THE WITCHER

CD Projekt bir başyapıta imza attı Witcher 2'yle. Bu ekibin elinde Blizzard ya da Bethesda'daki gibi kaynaklar olduğunda neler yapabileceklerini tahmin bile edemiyorum açıkçası. İşin güzel tarafı çok para kazanmak derdinde değiller. Niyetleri iyi oyun yapmak ve oyuncu merkezli bir firma olarak hayatta kalmayı başarabilmek.

Bana sorarsanız firma bu konuda çok iyi yolda. Gerek çıkardıkları bu inanılmaz kalitedeki yapım, gerekse DRM belasından uzak orijinal oyun keyfi yaşatan GOG servisleri sayesinde önümüzdeki yıllarda çok daha büyük başarılara imza atacaklarına şüphem yok.

The Witcher 2: Assassins of Kings'e gelince... Açıkçası söylenecek pek de bir şey kalmadı. Ama konsol istilasına uğramış, "daha geniş kitlelere ulaşma" yalanı altında aptallaştırılmış rol yapma oyunlarının sektörün büyük oyuncuları tarafından ardı ardına piyasaya pompalandığı bir dönemde The Witcher 2 yeni dönemin tartışmasız gözbebeği.

Daha ne diyebilirim ki...

Geralt of Rivia, dört yıllık bir aradan sonra yeniden karşımızda... Ve Geralt'la birlikte RYO'nun R'si de Y'si de geri döndü!



Eheh, ufak çaplı bir "Thief" esintisi almadım değil hani.



→ **Tür:** RYO → **Yapım:** CD PROJEKT RED → **Dağıtım:** CD PROJEKT / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 130 TL
→ **Dijital İndirme:** Steam / GOG (49$) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası için:** www.en.thewitcher.com

The Witcher 2 > The Witcher > Dragon Age 2





SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Bulunduğu platform alanında sadece PC yazan son zamanların en iyi RYO'su!

9,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



TÜFEK İCAT OLDU, MERTLİK YERİNDE DURUYOR

- BURAK AKMENEK

Mount & Blade: Warband'e 85 saatini harcamış bir oyuncu olarak Ateş ve Kılıç'ı çok büyük bir heyecanla bekliyordum. Geçirdiğim saatler beni bu seri üzerinden ne yapılsa hemen satın alacak hale getirmiş durumdaydı zaten, ki Ateş ve Kılıç'ın duyurulduğu dakikadan itibaren yapımcı TaleWorlds'ü rahatsız etmeye başlamıştım bile. Ama ağızlarından en ufak bir laf bile alamadım. Hep "Bekleyin göreceksiniz" diyorlardı. Sonra tüm ayrıntılar bir anda önümüze seriliverdi. Ateşli silahlar, Karadeniz'in kuzeyinde geçen bir egemenlik mücadelesi ve Kırım Hanlığı gibi kelimeleri görünce, gerisini yarım beyinle okudum. Cümlelerin içinde ticaretle, görevlerle, savaşlarla ilgili bir sürü ayrıntı vardı ama ben Osmanlıları oynayacağımızı okuduktan sonra ciğerci dükkanının camekanına kilitlenmiş kedi gibi kaldım. İlk ekran görüntülerinde bir yeniçeri görünce "Allah Allah" naraları atmaya da başladım. Hayır sakinleşmeyecektim, istiyordum!

SİZİ BİRAZ KISKANDIRAYIM

TaleWorlds'ü o kadar çok sıkmış olmalıyım ki en sonunda oyunun kendi testleri için kullandıkları, hâlâ küçük sorunlara sahip bir versiyonunu önüme attılar. Ceviz bulmuş sincap gibi oyuna yapışıp kurcalamaya başladım ben de. Evet, Türkiye'deki oyuncular arasında Ateş ve Kılıç'ı ilk oynamaya başlayan o şanslı kişi benim! Bug'lı mug'lı hiç fark etmez, çünkü bu bir Mount & Blade.

Oyunu kurduktan ve temel olarak eskisinden bir farkı olmayan karakter yaratma ekranını geçtikten sonra oyun sizi ana görev zincirinin bir parçası olan ilk görevle beraber minik bir eğitimden geçiriyor. Kılıç salla, at sür, ateş et derken bu eğitimi bitirip sonra her oyunda olduğu gibi cascavlak ortada kalıyorsunuz. Tabii ki size hemen bir haydut grubu yok etme görevi veriliyor ve bu serinin eski bir oyuncusu olarak ilk sürprizi burada yaşıyorsunuz. Ta daaaa! Artık köylerden adam alamıyoruz! Askerlerinizi ya hanlardan kiralayacaksınız ya da her ülkenin topraklarında bir adet bulunan kiralık asker merkezlerinden alacaksınız.



BEN OLSAM

Ordu dizilimlerini gösteren minik bir harita bu oyunu çok daha zenginleştirecektir. Ayrıca görevleri daha dinamik ve üç-dört basamaklı yapmanın oyunu daha zengin kılacağını düşünüyorum. Kahraman sayımızı daha da artırabilmek isterdim. Bir de arada bulunan birçok gereksiz ekranın kaldırılmasını ve ordu yönetim ekranının daha pratik yapılmasını sağlardım. Özetle oynanışın daha iyi optimize edilmesine dikkat ederdim.

Gece savaşlarında hiç başınızı kaldırıp gökyüzüne baktınız mı? Karakteriniz çok etkileyici görünüyor.

Lordlar arasında mareşal seçimi oylaması. Kime oy verseniz ötekiyle ilişkiniz kötüleşecek. Buyrun buradan yakın.

Mimari Türk olunca insanın içi de bir hoş oluyor. Kırım Hanlığı'nı ele geçirip Moskova'ya yürüyesim var!





ÖNCE BARUTU KOYMAK GEREK

Ülke demişken, oyunun konusunu anlatmadan öyle bir heyecanla oynanışa daldım ama en azından kimin için kurşun atıp kurşun yediğimizi bilmeliyiz. Mount & Blade: Ateş ve Kılıç, Nobel ödülü yazar Henryk Sienkiewicz'in Ateş ve Kılıç romanından uyarlanmış. 17. yy'da geçen hikâyede Kırım Hanlığı, Lehistan, Rus Çarlığı, Kazak Atamanlığı ve İsveç Krallığı'ndan birine katılabiliyor ya da bir Yolgezen gibi bağımsız kalabiliyorsunuz. Dilerseniz benim ucundan bile takip etmediğim ana görevi de takip edebilirsiniz.

Ben Kırım Hanlığı'na katılıp düşmanların canına okumaya karar verdim. Ama onlar daha ben emeklerken çoktan savaşın kitabını yazmış durumdaydılar. Haydutlarda böyle bir sorun yok ama yeterince güçlenmeden herhangi bir ülkenin soylusuna ait bir birliğe dalarsanız vay halinize! Savaş alanında artık tabanca, tüfek ve hatta el bombası olduğundan hiçbir şey eskisi gibi değil. Zaten alnınızın ortasına ilk mermiyi yediğinizde bunu anlıyorsunuz. Artık en fakir köylü, en zengin şövalyeyi bir tüfekle öldürebiliyor. Tabii bu şartlarda bile dünya hâlâ parası olana daha güzel; zira şövalyenin zırhı çok kalınsa indirmek için iki ya da üç atış gerekiyor. Yani fakirler yine kaybetmeye daha yakın. Özellikle de oyunun başlarında, hatta uzun bir süre üzerinize iyi bir zırh satın alamayacağınız için kolayca ölebiliyorsunuz. Bizi asıl ilgilendiren de bu. Zaten asillerin yönettiği birlikler genelde iyi ekipmana sahip askerlerden oluştuğu ve kalabalık olduğundan pek şansınız yok. Onlara meydan okumadan önce başka yollardan geçmeniz gerekiyor.

EEE OYUN BAŞLADI, ŞİMDİ NE YAPACAĞIM?

Tabii ki etrafta bir krallığa bağlı olmadan dolaşan haydutları ve asileri alt edeceğiz öncelikle. Köylülerden ve şehirlerden görevler alacağız ve krallıklarla aramızı iyi tutacağız. Hatta bu sayfalardaki bir kutucukta anlattığım gibi hiç kimseyle aramızı bozmadan bol bol ticaret yapıp kesemize yeni gözler ekleyeceğiz. Çünkü bu oyunda para kolay kazanılmıyor ve çok harcanıyor. 250 kişilik ordu için 2000 altın yeterliyken, bir el bombasının 60.000 altın olduğunu düşünürseniz demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Fakat el bombasını "nihai hedef" haline de getirmeyin, çünkü bence pahalı bir oyuncaktan başka bir şey değil. Önce üstümüzü başımızı toplayıp ünümüze ün katalım. Bunun için de sağlam bir ordu toplamamız gerek. Bu oyunda kaliteli ekipmanla donatılmış ve kalabalık bir orduya sahip olmak çok önemli.

Oyun başladığı anda hem Kazaklar hem de Ruslar Kırım Hanlığı'na dalıyor. Kırım Hanlığı'nın şerefini korumak için onu buraya götür, şunu yakala, ötekini öldür tipi görevleri alırken fark ettim ki eski oyunda bulunan ve çok can sıkan iki ayrıntı düzeltilmiş. Birincisi artık satın aldığınız veya bir yere götürmeniz gereken sığır sürüleri sizi takip ediyor. Yani onları çıldırtan bir şekilde iteklemeniz gerekmiyor. İkincisi eğer bir haydut grubunu kesmeniz isteniyorsa o grup haritada çok göz alıcı bir renkle gösteriliyor. Böylece etraftaki diğer birlikler arasından hedefinizi kolayca seçip görevi yapabiliyorsunuz. Eskiden bu haydutları bulmak büyük işkence olabiliyordu. Aslında bu minik yenilikler bir yamayla *Warband*'e de getirilse ne güzel olur. Onun dışında oyuna yepyeni görevler eklenmiş. Ama bunların çok komplike şeyler olduğunu söylemek zor. Genelde bir basamakta biten şu kadar şundan esir al getir, şunu şuraya götür tipi görevler. Bu görevleri yaparken önemli olan, belli bir parayı kaldırıncaya kadar pek düşman edinmemek. Yoksa ticaretiniz baltalanabilir.

ORADAKİ BİR CAMİ Mİ YOKSA?

Dikkat çekici yeniliklerden biri de oyundaki beş krallığın her birinin kasaba veya şehirlerine girdiğinizde farklı bir mimariyle karşılaşmanız. Kırım tarafındaki şehirlerde cami bile var. Zaten genel olarak baktığınızda Türk motifleri her yerde görebiliyorsunuz. Askerlerin kıyafetlerinden evlerin yapısına ve silahlara kadar her şey göze tanıdık geliyor ve bu da oyundan aldığınız keyfi daha da artırıyor. Özellikle Rus ve Leh nişancıların üniformaları ve Leh şövalyelerinin zırhları bir harika. Oyuna resmen renk ve cila gelmiş. Bu renkliliği savaş alanında çok daha net fark ediyorsunuz. Gece savaşlarında pat-



Türk motiflerini her yerde görebiliyorsunuz. Askerlerin kıyafetlerinden evlerin yapısına ve silahlara kadar her şey göze tanıdık geliyor ve oyundan aldığınız keyfi daha da artırıyor.

Masa tam mükellef donatılmış burası tamam da Allah aşkına kim balığı masanın üstüne yiyip karpuzun kesilmiş kısmını masaya basar ya! Bunlara baktığım için deli miyim ben?



Sakın "Kılburun" adına bakıp da gülmeye başlamayın. Bu isim kafadan atılmamış. Tarihte böyle bir kale var ve çok büyük bir stratejik öneme sahip.



Tek kişilik ordu

Karşınızdaki orduya Warband'de yaptığınız gibi yalın kılıç dalmak mı istiyorsunuz? O zaman burayı okuyun. Çünkü bunu yapabilmek için üstümüzde soba borusu gibi bir zırh olmalı. Bu zırhları da oyuna yeni eklenen bir özellik olan ve her şehirde bulunmayan zanaatkârlara ısmarlayabilirsiniz. Bu, siz kale sahibi olduğunuzda yapacağınız yatırımlar aslında. Tabii ki başkalarının yatırımlarına da sipariş verebiliyorsunuz. En pahalı zırh parçalarınızı sipariş verdiğinizde ve üstünüzdeki seti tamamladığınızda mermiler sizi birazcık sıyırıyor, o kadar. Tabii şansınızı çok zorlarsanız gayet de ölüp gidiyorsunuz. Ama en azından göğüs göğüse savaşta bir tank olmanın tadını çıkarmış oluyorsunuz. Bu zırh takımını toparlamak için 100.000 civarında bir parayı gözden çıkarmak gerek. Bir de elinize en iyi silahları yaptırıp aldınız mı düşmanlarınızın vay haline. Biz bunu yapmak için hile kullandık. Yoksa size aşağıdaki çift namlulu Hollanda piştovunu ve zırh takımını gösteremezdik.

layan tüfeklerin yarattığı bulutçuklar, yeni birimler, yeni silahlarla oyun gerçekten de değişmiş. Hele yeniçerileri savaş meydanında görünce içiniz bir garip oluyor. Ana haritada şehirler ve kaleler farklılaştırılmış. Bu fark kuşatmalara da yansıyor. Gerçi savaşırken gözünüz pek de bir şey göremiyor ama her zaman için şehri şöyle bir turlamak ve detayları keşfetmek iyi bir seçenek. Oyun genel olarak görsel değişime gitmiş ve 17. yy'a çok iyi bir şekilde uyarlanmış. Ayrıca kalelerin tasarımları değişmiş. Kuşatmalarda daha farklı seçenekler olduğundan az çok çatışmaların şekli de değişmiş.

GELELİM ER MEYDANINA

Kuşatma dedik madem, er meydanından önce oraya bir uğrayalım. Oyunda kale kuşatmalarında artık duvarı bir patlayıcıyla yıkıp açılan gedikten içeri girebiliyoruz. Kaledeki askerleri zehirleyebiliyoruz. Ama bunu yapmadan önce mutlaka save'inizi alın çünkü yeteneğiniz düşükse çat diye ölebiliyorsunuz. Tabii ki merdiven gibi eski kuşatma aletlerini de kullanabiliyoruz. Fakat başlangıçta her birinin sadece teorik olarak mümkün olduğunu unutmayın, zira gerçekten yapabilir hale gelmeniz için öncelikle o harekete bağlı mühendislik gibi yeteneklerinizi yükseltmeniz gerekiyor. Yoksa bu hareketlerin bir bölümünde devamlı olarak başarısızlığa uğrayabilirsiniz. Oyunda hâlâ kalelerin 99 günlük yemek stokları olduğundan ve stokları bitince huruç ettiklerinden onları bu kadar beklemek son derece anlamsız. Oyunda bu seçeneğin neden olduğunu bilmiyorum. Çünkü o kadar beklesen de savaşıyorsun, beklemesen de. Kale kuşatmalarında içeriye girdikten sonra, gene klasik göğüs göğüse mücadele başladığından ateşli silahların bir esprisi kalmıyor. Tam tersine düşmanlarınız bunları doldurmaya çalışırken siz onları kıtır kıtır kesebiliyorsunuz. Fakat düşman toplu halde otobüs bekler gibi durduğundan burada üstlerine ardı ardına atacağınız el bombaları onların canına okuyor. Ben kuşatmalara elimde bir kılıç ve geriye kalan slotlarda el bombalarıyla dalıyorum. Nasılsa bombalar biterse yerden alabileceğim bir kalkan ve bilumum silah bulunduğundan kuşatmalarda karşı tarafı kısa sürede bitirebiliyorum. Açıkçası tam bir katliam oluyor.

Açık alanlardaki savaşlarda tüfeğin varlığı oyunu gerçekten de tam bir stratejiye çeviriyor. Artık öyle eskisi gibi süvariyi salıp düşmanı ezeyim, kendimi öne atıp onları peşime takayım gibi stratejiler yok. Aslında var ama bunu oyunda çook uzun bir süre yapamayacaksınız. Nasıl yapabileceğinizi bu sayfalarda üstünde "tek kişilik ordu" yazan kutucukta bulabilirsiniz. Savaş alanlarında saldırmak yerine bir alanı savunup üstünüze gelen düşmanları yok etmek ve bu sırada tüfekli birliklerinizi piyadeyle korumak çok önemli. Çünkü tüfeği tekrar doldurmak neredeyse yıllar alıyor. Tek atışta düşmanı indirebilse de tüfeği doldururken askerleriniz savunmasız kalıyor veya kendilerini savunmak için kılıçlarına davrandıklarından tüfeklerini dolduramıyorlar. O yüzden ordunuzda yalnızca tüfekliler değil okçular da bulundurmalısınız ki yaralı düşmanların işini bitirebilsinler.

Tüfek savaş alanının yeni efendisi ama isabet oranı çok düşük olduğundan ok ve yay kadar kılıç da



Açık alanlardaki savaşlarda tüfeğin varlığı oyunu gerçekten de tam bir stratejiye çeviriyor. Artık öyle eskisi gibi süvariyi salıp düşmanı ezeyim gibi stratejiler yok.

Napoleon: Total War



>

Mount & Blade: Ateş ve Kılıç



>

Mount & Blade: Warband



hâlâ önemini koruyor. Ben savaş alanında eskiden tabanca kullanırken şimdi yer yer ok ve yay da kullanıyorum. Askerlerin çoğu zırhsız olduğundan tabanca bir atışta, ok ve yay ise iki atışta düşmanı mevta edebiliyor. Bu yüzden kapıştığım düşmana göre ekipman değiştiriyorum.

KALİTE FARK ETTİRİYOR

Açıkçası oyunda artık düşmanınıza göre ekipmanınızı kuşanmak çok önemli. Aynı şekilde teğmenlerinizin de ekipmanları ve özellikle yetenekleri çok büyük önem taşıyor. Cerrahlık (Surgery) yeteneği bu oyunda çok daha ön plana çıkıyor. Çünkü tüfek yüzünden en kaliteli askerlerinizi şeltoks sıkılmış sinekler gibi kaybedebilirsiniz. Cerrahlık yeteneği yüksek olan bir teğmen sayesinde en azından çoğunu yaralı olarak kurtarabiliyorsunuz. Ayrıca teğmenlerinize el bombası vermemek de çok önemli. Çünkü el bombaları alan etkili olduğundan salaklar bunu tek bir düşman üzerinde kullanıp ziyan edebiliyor ve siz yakınlardaysanız size de zarar verebiliyor. Askerlerinizin ekipmanlarını da değiştirip geliştirebiliyorsunuz. Bunun için adres kiralık asker merkezleri. Yalnız dikkat edin. Her krallığın içerisinde bulunan merkez askerleriniz o krallığın ekipmanıyla donattığından tüfekli askerlerinizin hepsine sonra kazayla ok ve yay vermeyin. Benim gördüğüm en iyi zırhlar Lehistan ordusunda. Askerlerinizi mutlaka onlarla donatın. Ayrıca piyadelerinize kalkan vermeyi de unutmayın.

ÇOK OYUNCULU MOD

İşte geldik Ateş ve Kılıç'ın zırt dediği yere; oyunun multisi gerçekten çok daha eğlenceli olmuş. Bu söyleyeceğim belki tartışılır ama bence çok oyunculu modun efendisi hâlâ ok ve yay. Çünkü tabanca ve tüfeğe göre çok daha seri olarak kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra oyuna eklenen mızraklar ve kılıçlar olsa da, hâlâ baltalı kargıları iyi kullananlar oyuna hükmediyor. Oyunun tüm mod sunucuları tıka basa dolu ve mutlaka keyfinize göre bir oyun bulabiliyorsunuz.

Multinin en büyük yeniliğiyse Captain modu. Burada her oyuncunun kendine ait bir birliği bulunuyor ve birbirinizle kapışıyorsunuz. Diğer modlarda ortalıkta deli gibi dolanırken burada birliğinize doğru emirleri vermek gerçekten çok önemli. Ben strateji oyunlarının piriyim diyenler bile Captain'da çok zorlanabilir. Çünkü karşınıza hem bireysel olarak hem de komutan olarak çok iyi oynayan oyuncular çıkabiliyor. Takım savaşlarında ve diğer modlarda illaki tüfek kullanacaksanız bir yerlere pısmanız gerek. Çünkü eğer carabine değilse bu mereti doldururken sabit kalmanız gerektiğinden etrafta başıboş dolaşan atlar bile size çarpsa tüfeği baştan doldurmak zorunda kalıyorsunuz. Üstelik ıskalama olasılığınız da çok yüksek. Bu yüzden illaki ateşli silah kullanacağım diyorsanız en azından tabanca kullanmanızı tavsiye ederim.

BARUTUM BİTERKEN

Eski oyundaki turnuvalar artık kalkmış. Burada onların yerini bar kavgaları almış diyebilirim. Bar kavgaları tabii ki turnuva kadar eğlenceli değil ama en azından farklı bir konsept. Ayrıca ben orduma dört teğmenden fazlasını alamadım. Sanırım bunların sayısı da düşürülmüş.

Ateş ve Kılıç, serinin devamı olmasına karşın önceki oyunları bilenlerin kolayca alışıp hemen oynayabilecekleri bir oyun olmuş. Önceki oyuna göre çok büyük yenilikler taşıdığını söyleyemem ama ateşli silahların oyundaki birçok her şeyi değiştiriyor olması yetiyor. Ayrıca çok büyük düzeltmeler ve iyileştirmeler var ki oyunu *Warband*'den daha iyi yapan da aslında bunlar. Gene de serinin artık daha iyi grafiklere ihtiyacı olduğu kesin. Her şeye rağmen Ateş ve Kılıç eğlenceli mi? Kesinlikle evet. Yine bizi kendisine bağlayacak mı? Şüphesiz. Özellikle çok oyunculu modda çok ama çok eğleneceğinizi şimdiden garanti edebilirim.

Ticaretin sırları

Oyunda para kazanmak için yapabileceğiniz iki şey var. Birincisi bir kervan kiralayıp ona para yatırdıktan sonra gitmesi gereken yere kadar eşlik etmek. Ticaret, genelde haritanın en güney ve en kuzey tarafları arasında mekik dokuduğunuzdan ve kervanın hızı siz ne yaparsanız yapın artmadığından son derece sıkıcıdır ama çok kârlıdır. İkincisi de bankaya faizle para yatırmak. Birincisini yapmadığınız veya yapmaktan sıkıldığınız zamanlarda elinizdeki orduyu besleyecek kadar parayı cebinizde bırakıp geriye kalanı faize yatırın. Böylelikle paranızı büyütebilirsiniz. Oyunda hile yapmadan para biriktirmenin tek yolu bu. Burada kervana eşlik etmek yerine yanına bir teğmen ve yeterli sayıda asker verip onu gönderebilseydik harika olurdu.

Ateş ve Kılıç'ın çok oyunculu bölümü eskisine göre gerçekten çok daha eğlenceli olmuş. Tüm mod sunucuları tıka basa dolu ve mutlaka keyfinize göre bir oyun bulabiliyorsunuz.



Sevinin sevinin tabii. Üstünüze o plaka zırhları alıncaya kadar neler çektim ben!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Oyunun daha taktiksel bir yapıya bürünmesi
- ✓ Yeni multiplayer modları
- ✓ Farklı mimarilerle Osmanlı havasının hissedilmesi
- ✗ Eskiyen grafikler



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** TaleWorlds → **Dağıtım:** Tiglon → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 30 TL
→ **Dijital İndirme:** 14$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.taleworlds.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Serinin başarısını devam ettiren, özellikle multiplayer'ı çok eğlenceli bir oyun.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



YA DA ŞAPŞAL KADINA ÖVGÜ -B. EMRE ÜLGEN

The Next Big Thing

ARKADAŞIM BENİ DİRSEĞİYLE dürtüp kulağıma eğiliyor: "Bak senin beğeneceğin birini gördüm." Beni, hep sessiz olunması gereken yerlerde kapıldığım konuşma iptilasına ittiği için (üstelik bu sefer tüm avamlığımızla tiyatrodayız), "Ne diyorsun kız" diye çıkışıyorum, "benim beğendiğim özel bir tip mi var, eski sevgililerimi yan yana dizsek Medrano Sirki olur". Yanımdan belli belirsiz bir fokurtu sesi geliyor. Ben artık ne diyeceğini biliyorum. Hep şapşal ifadelileri beğendiğimi söyleyecek fakat ben de "şapşal değil hayat dolu" diye düzelteceğim. *The Next Big Thing*'i, macera oyunu öğeleri bakımından sınıfta kalsa da, kaynaya kaynaya gülerek, bir an olsun sıkılmadan oynamamın sebebi de bu bana kalırsa: Oyunun genel havasına hakim olan fütursuzluk, bütün eksiklerini hoş gördürecek denli sevimli saçmalığı ve en çok da tabii bir macera oyununda rastladığım en alık ve en neşeli karakter olan Liz Allaire.

DELİKLİ BONCUK

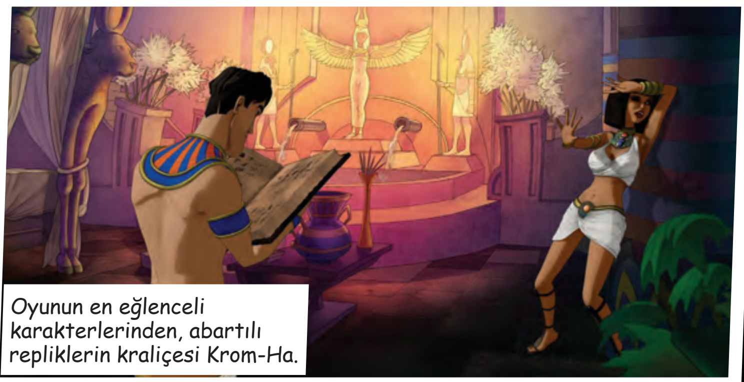
The Next Big Thing'in nerde ne yapacağı belli olmayan vahşi tabiatlı kadınlarına geçmeden önce hikâyesinden bahsetsem iyi olacak: Canavarların insanlarla yaşadığı alternatif -ve oynamaktan, izlemekten artık usandığımız- bir gerçeklikte geçen oyun, acemiliğine ve yarım aklına rağmen her ne hikmetse aşırı hırslı muhabir Liz Allaire ile spor sayfalarından magazin bölümüne sürülmüş, tasasız ve derbeder Dan Murray'in, Korku Filmi Ödülleri hakkında haber yapmak için yola koyulmasıyla başlıyor. Dan, özetle "dünyayı sel bassa ördeğe vız gelir" ayarında bir karakter olduğundan kendinden beklendiği üzere işi Liz'e yıkar, Liz'se sadece törenin haberini yapmakla kalmaz, nüfuzlu bir film yapımcısı olan William FitzRandolph'un ofisine pencereden giren bir yabancının peşinden giderek başını belaya sokup üstüne bir de kaçırılır. Hikâyenin bundan sonrası kâh Liz'i bulmaya çalışan Dan'in, kâh kendini kaçıranları çilingir körüğü gibi işleyen çenesiyle bezdiren Liz'in gözünden anlatılıyor.

EN GÜZEL YERİ

The Next Big Thing'in en keyifli anları, hikâyeyle ilintisi olmayan, beklenmedik aptallıkların patlak verdiği kısımlar: Krom-Ha'nın siz konuşmazken saçma sapan Kleopatra pozlarına girmesi, Kahin'in her konuşuşunuzda eliyle farklı bir gölge oyunu yapması gibi Liz'in deli dürtmüş gibi aniden çıldırıp doldurulmuş ayıyı korkutmaya çalışmasını da uzun süre aklımdan atamayacağım.

Yani normalde öyle olması gerekiyor, fakat bahsettiğim gibi oyundaki nerdeyse tüm kadınlar o kadar geveze ve absürt ki karakterlerin renkliliği yanında hikâye hep arka planda ve sönük kalıyor.

Oyundaki yegane sıradan kişiler erkek karakterler fakat onlar da bu şen şatır kadınlarla aynı ortamda bulunmaktan nasiplerini alıyorlar. Örneğin Dan, alkol-spor-seks ekseninde yaşayan çok bilindik bir erkek tiplemesi (halbuki biz öyle miyiz ya: %90'ımız daha ziyade Larry Laffer umutsuzluğunda) fakat bu klişe hal oyunda bir komedi unsuru olarak kullanılıyor. Örneğin



Oyunun en eğlenceli karakterlerinden, abartılı repliklerin kraliçesi Krom-Ha.



Oyunun tüm arkaplanları istisnasız çok güzel.



Dünyanın en uyumsuz çifti rolünde Dan ile Liz.

kendisini üçüncü bölümde, isterik bir Kleopatra mumyası olan Krom-Ha'nın kölesi (*"öp beni Amenofis"*), Liz'in bilinçaltında gezindiğimiz son bölümdeyse Tarzan (*"Liz gelmek Dan kulübe?"*) olarak görüyoruz. *The Next Big Thing*'in ne yazık ki sayıca çok az ama delilikleriyle bütün oyunun rengini değiştiren kadın karakterleriyse birbirinden neşeli. Dan ile ikili gibi görünmelerine rağmen bu oyunun şüphesiz başrolünü kapmış olan, 1'den 4'e kadar saymayı beceremeyen, olayları çözmeye çalışırken herkesten çok kendiyle konuşan, şaşırtıcı bir benzerlikte apaçi dansı yapan, telaşlı, nevrotik Liz ise görmelere mahsus. Bu kudurgan kadının bunca başarılı resmedilmesinde *The Next Big Thing*'in işinin ehli sanatçılar tarafından seslendirilmiş, popüler kültür göndermeleriyle dolu, çoğunlukla amaçsız fakat keyifli diyalogları kadar, muazzam grafik ve animasyonlarının da payı var.

Grafiklerden söz açılmışken, yapımcı *Pendulo Studios*, isimlerini duyurdukları *Runaway*'den beri oyunlarının başat özelliği olan görselliği *The Next Big Thing* ile bir adım daha ileriye götürmeyi başarıyor. Yine el çizimi yüksek çözünürlüklü arka planlar kullanılarak, parlak renklerle titreşen, çarpıcı ve hafifçe çarpıtılmış gerçekçi bir çizgi filmi andıran bir dünya yaratılmış oyunda. Fakat bu sefer, 1940'ların

The Next Big Thing > Runaway 3 > Runaway 2



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Liz Allaire ✔ Ve tüm diğer geveze kadın karakterler ✔ Oyunun absürt komedi havası ✖ Bölük pörçük hikâye ✖ Saçma bulmacalar

Hollywood'undan ilham alındığından olacak, her şey *Runaway* serisinden bile daha pürüzsüz, havalı ve güzel görünüyor. Daha önceki oyunlarında fark edilen, arka plan önündeki 3 boyutlu modellerin dandini kalması durumu, çok daha detaylı karakter modellemeleri ve akıcı animasyonlar kullanılarak halledildiğinden görsel olarak kusursuz, sadece grafiklerle işi götürecek denli iddialı bir yapım *The Next Big Thing*.

YERDE KALMAZ

Ve fakat buraya kadar bahsettiğim, şahane bir animasyon film oluşturabilecek öğeler ne yazık ki *The Next Big Thing*'i yetkin bir macera oyunu yapmaya yetmiyor. Karakterlerin maymunlukları arasında öykünün kaynayıp gitmesini geçtim, zaten insanların canavarlarla bir arada yaşadığı bir dünya fikrinden birinden birinin oyunbozanlık yapacağı oyunun en başından belli ("ya içimizdeki canavarlar?" diyeyim de herkes bayılsın) ama ipe sapa gelmeyen, dam üstünde saksağan bulmacalarının hoş görülecek bir yanı yok. "Oyunun genel hali avanak, o tür bir düşünüşle bulmacaları çözerim" derseniz yanılırsınız (hem ben bu hebenneka kafayla çözemediysem size hiç laf düşmez). Bulmacaların kimisi mantıklı ve çok kolay, çoğunluğuysa akıl erdiremeyecek kadar mantıksız olduğundan birbirleriyle tutarlı da değiller. Yaptığı işten çok eğlendiği belli olan yapımcı tayfası da bunu söyleyerek teselli vereceğini sanmış ki birçok noktada Dan'le Liz "Evet biraz saçma ama..." deyip ondan sonra çözüyorlar çoğu bulmacayı. Ekrandaki



Liz, alışageldiğimiz oyun kızlarından değil.

etkileşimli objeleri gösteren *hotspots* ve bulmacalar hakkında ipuçları veren *hints* seçeneklerini kullanma durumunuza göre üç zorluk seviyesinden birini seçerek başlıyorsunuz oyuna, burada da gariptir, diyelim ipucu istemediğiniz zor seviyeyi seçerseniz oyunun ortasında bunu değiştirme şansınız olmuyor. Hoş dediğim gibi bulmacalar öyle ipten kazıktan boşanmış bir kafayla hazırlanmış ki ipuçlarından hayır beklemek de nafile (bense *Runaway* serisinden boyumun ölçüsünü aldığımdan hiç kendimi yormadım, oyun boyunca zekâmı işlettiğim yegane eylem Google'a *"the next big thing walkthrough"* yazmak oldu – aklım çalışmıyor ama İngilizcem sular seller gibi görüyorsunuz).

Parçalı bulutlu hikâyesi, akıllara seza bulmacaları ve kısa oynanış süresine rağmen, densiz denebilecek kadar samimi, zevzeklik derecesinde komik bir oyun olan *The Next Big Thing*'in puanını, el mahkum kırmış olsam da kendi komedisini yaratabilmiş bir oyun olduğundan gözümde şimdiden *Discworld Noir* gibi ayrı bir yerde olduğunu da belirtmeliyim. Hem tek başına Liz Allaire bile bu oyunu başlı başına bir tecrübe etme sebebi bana kalırsa. *The Next Big Thing*'in terelelli havasını yansıtması bakımından kendisinin oyundaki çok mühim son sözleriyle yazımı kapatıyorum:

Yirmi, on iki, iki, dört!



Bu gördüğünüz bir bulmacanın çözümü.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Pendulo Studios
- **Dağıtım:** Focus Home Interactive
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** 44.00$
- **Dijital İndirme:** Steam (29.99$)

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kusurları oranında neşeli, bir hop-çiki-yaya ay yani macera oyunu.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SİMULASYON GÖRÜNÜMLÜ TIRT FPS -BURAK AKMENEK

Operation Flashpoint: Red River

"E BU KADAR DA OLMAZ Kİ! 100 metreden hem de çömelerek ateş ettiğinde mermi bu kadar da sapmaz ki. Üstüne atıyorum ya, ÜSTÜNE! Rüzgar yok, elimi sallamıyorum, merminin düşüşünü hesaplayayım desem, hedefim zaten etkili menzilin içerisinde! 100 metre ya! Dünyanın hangi ordusunda olursa olsun zaten etkili menzili 100 metre ve zaten daha kısa menzilli bir ana muharebe silahı olmaz ki! Hadi tüfeğin hizalaması yanlış desem o zaman da hep aynı yere çekmesi gerek. Burada bir atıyorum hedefin sağına, bir atıyorum soluna gidiyor. Paintball oynarken bile gez göz arpacık 15 metreden nokta atışı adam vurdum ben be! Hatta vuruldum da. Burada o bile olmuyor."

Red River oynadığım süre boyunca aklımda dolanıp duran düşünceleri okudunuz...

GÖREVE GİDİYORUZ

Her "En kahraman olan asker Amerikalıdır" oyununda olduğu gibi Operation Flashpoint: Red River'da da Amerikan askerlerinin sonsuz meşgul savaş gündemini takip ediyoruz. Oyun Afganistan'da başlayıp Tacikistan'a sıçrayan, oradan da Çin ordusuyla devam eden bir dizi çatışmayı konu alıyor. Aslında sunum açısından oyun gayet güzel başlıyor. Hatta o kısacık giriş videosundaki vurulma sahnesi falan çok etkileyici. Oyuna girdiğinizde kısa bir tanıtımın tam sonunda üssünüz havan saldırısı altında kalınca size de havancıları bulup canlarına okumak kalıyor. Böylece bir anda aksiyona da dalıyorsunuz.

Göreve giderken çavuşun ağır aksanı ve asker argosuyla birleşen konuşmalarını anlamak için ister istemez altyazıları açıyorsunuz. Zaten çavuş her görevden önce uzun uzun konuşuyor. Siz de uslu bir asker olup hepsini dinlemek zorundasınız. Çavuşu buradan alıp bir mahalleye dedikoducu olarak verseydik maazallah mahallenin gizlisi saklısı kalmazdı. Aslında dinlerseniz keyif alabileceğiniz bu abartılı konuşmalar bazen esprili bile olabiliyor. Ama bir süre sonra o kadar kanıksıyorsunuz ki çavuş konuşurken siz gidip kahve suyunuzu koyabilir, su ısınırken televizyona bir göz atıp sonra da kahvenizi alıp geri gelebilirsiniz. Zaten görevin başında oyun save aldığından inanın hiçbir şey kaybetmiş olmazsınız. Yazarlık hayatım boyunca pek az oyunda göreve gitmeden önce bu kadar sıkılmıştım.

YAŞASIN BİZİM TAKIM

Aksiyona girmek için önce çeşitli yaklaşma noktalarından takımca ilerliyoruz ki bu bölümler bence oyunun en güzel yeri. Elinizde tüfek, dakikalarca koştuğunuz oluyor. Oyundaki arazi gerçekten çok iyi işlenmiş. Gerçek hayatta olduğu gibi yerleşim yerleri yaşaması uygun yerlere konumlanmış. Ağaçlar ve çorak alanlar gayet doğal yerleştirilmiş. Çayır çimen güzel modellenmiş. Hatta köylerin tasarımı bile gayet mantıklı. Siz tüm bu mekanlara yaklaşırken takımınıza aklınıza gelebilecek tüm emirleri verebiliyorsunuz. Bunun için oyun içerisinde son derece iyi işleyen bir emir menüsü konulmuş. Caps lock tuşuna basınca karşınıza çıkan menüden en fazla iki tuşa basarak hızlıca istediğiniz komutu verebiliyorsunuz. Bu bir yenilik değil ama doğru tasarlanmış bir arayüz. Sonra takımınızı iyi bir şekilde yöneterek size verilen emirleri takip ediyorsunuz. Emirler ekranda kırmızı bir nokta olarak görünüyor ve ayrıca yerine göre size telsiz konuşmaları, direkt emirler ve yazı olarak aktarılıyor.

Ama iş çatışmalara gelince konu çok değişiyor. Düşmana bu kadar güzel bir şekilde yaklaşmışken karşınızdaki düşman neredeyse sıfır yapay zekâyla hareket ederek sizi görünce üstünüze doğru koşmaya başlıyor veya siper alıyor. Ayrıca savundukları mekanda anlamsızca yer değiştiriyorlar. Tabii ki bir çatışmada yerinizi belli ettikten sonra başka bir

BEN OLSAM

Önce nasıl bir oyun yapacağıma karar verirdim, sonra yapay zekâyla uğraşan programcıları kovup yenilerini aramaya koyulurdum ve son olarak senaryoyu oturup kendim yazardım.









sipere sıçramak anlamlıdır ama burada düşmanlarımız kafası kesik tavuklar gibi davranıyor. Yukarıda belirttiğim gibi siz de hepsini vurmak için saçma sapan giden mermilerinizi saçmaya başlıyorsunuz. Düşman saldırırken genelde iki ya da üç noktadan üstünüze düzenli olarak geliyor. Bazen tren gibi arka arkaya yapışarak geziyorlar, bazen çat diye uzak bir noktada spawn oluyorlar. Bunu özelikle oyunu çok oyunculu modda oynarken çok yaşadım. Tren gibi geldiklerinde tek şarjörle hepsini kolayca alabiliyorsunuz. Çünkü bir de sizi vurmak için saniyelerce bekledikleri oluyor. Önce size bir dünya dışı varlıkmışsınız gibi bakıyorlar, inceliyorlar. Bazen de tam tersine sizi görür görmez 100 metreden alnınıza mermiyi yapıştırıveriyorlar. Bu olduğunda, takım arkadaşınız gelip sizi iyileştirebiliyor. Ama yaralandığınız an kan kaybetmeye başlıyorsunuz ve kendinizden geçmeden güvenilir bir yer bulup yaralarınızı sarmanız gerekiyor. Aynı şekilde takım arkadaşlarınızın yaralarını da sarabiliyorsunuz. Çatışmada keyifli bulduğum çok az yerden birisin de araziye hakim bir noktaya çıkıp dürbünle bombardıman koordinatlarını verdiğim görevler oldu. Burada hangi silahın kullanılacağını da siz seçebiliyorsunuz. Yanlış koordinat verirseniz çavuştan kalay yiyorsunuz ki bunları dinlemek sahiden eğlenceli. Çatışmalarda mermilerinizi de idareli kullanmalısınız. Çünkü mermi sandıkları ancak belli alanlarda bulunuyor. Ama kurşunlarınız biterse düşmanların silahları da toplamak serbest.



İşte emir verme menümüz bu. Çok basit ve çok hızlı çalışıyor.

ÇATIŞMADAN ÖNCE

Her görev öncesi oyundaki 4 klasik rolden birisini seçerek operasyona gidiyorsunuz. Bu roller sizin de tahmin edeceğiniz gibi sniper, ağır makineli tüfek, avcı eri ve SMG gibi daha yakın çatışma silahlarını kullanan bir başka elemandan oluşuyor. Oyunun bu kısmında siz ister tek kişilik oyunda ister çok kişilik oyunda çeşitli başarılar kazandıkça, oynadığınız role göre seviye atlıyorsunuz. Yani sniper seviyeniz 3 olurken daha çok ağır makineli kullanmışsanız o rolünüz 7 olabiliyor. Buna göre kullanabileceğiniz farklı silahlar ve ekipmanlar da açılıyor. Aynı zamanda karakterinize has değişik bonuslar da kazanacaksınız. Bunlardan birisi de daha isabetli atış yapabilme yeteneği. Ne! Yani benim elim gözüm bu işi yapamadığından bir RYO oynar gibi buradan yetenek açarak mı daha iyi ateş edeceğim? Bir de buna gerçekçi bir oyun mu diyeceğiz?

Yapımcılar oyundaki atmosferi operasyon öncesi konuşmalarla harika bir şekilde sağladı tabii, yapay zekâ desen dört dörtlük, grafikler harika, bir burası eksikti. Yaptıkları işin üstüne tüy dikmişler, tebrikler! Ben daha tim arkadaşlarıma emir verdiğimde bir kulübenin üstüne çıkmaktan acizler. Önce onu becerseydiniz.

BİRAZ DA İNTERNETE AKALIM

Red River'ın en keyifli kısmı iyi oyuncularla oynanan çok oyunculu haritalar. İster Free for All olsun, ister Coop, oyun gerçekten keyifli. Arazi yapısı iyi düşündüğünden, iyi takım arkadaşları da bulmuşsanız gerçek anlamda bir operasyon havası yaşayabiliyorsunuz. Fakat yapay zekâ oyunun her yerinde aynı olduğundan kaçınılmaz olarak burada da eğlenceyi bozuyor. Hele hiç unutmuyorum, bir operasyon sırasında bir binayı temizlerken bizim takımdan birisiyle beraber yukarı kata çıkan merdivenleri kollayıp birbirimizi emniyete alarak gayet iyi ilerliyorduk. Birden aşağıdan bir Çin askeri koşarak geldi ve ikimizin arasından hızla geçerek üst kata çıktı! Ne olduğunu ne ben anladım, ne de arkadaşım. Eminim ki yapay zekâlı Çin askeri de anlamamıştır!

Arma II



>

BFBC2: Vietnam



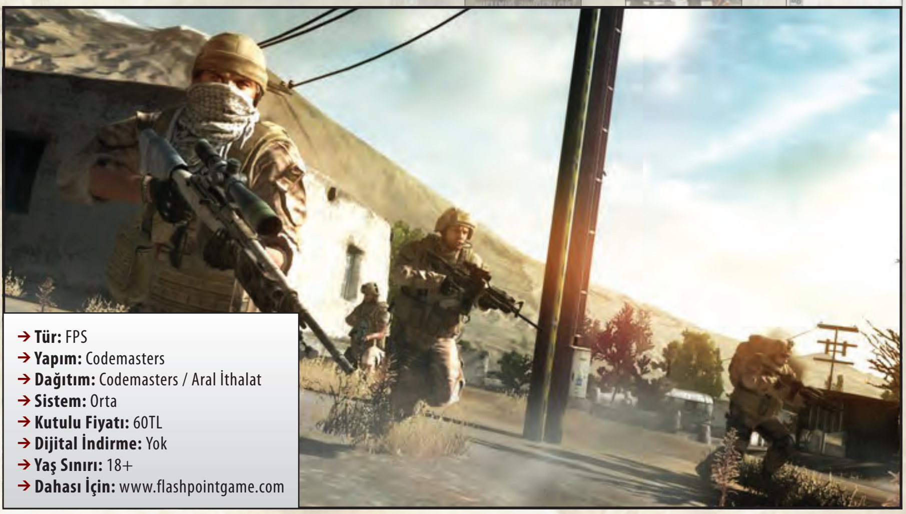
>

OF: Red River



Tabii ki her çok oyunculu modda olduğu gibi bu oyunda da lag sorunları vs yaşanıyor ama en azından oyunun vermek istediği havayı çok oyunculu modda daha iyi hissedeceğinizi kolaylıkla söyleyebilirim.

Operation Flashpoint: Red River'a FPS desek değil çünkü daha simülasyona yakın ama tam bir simülasyon demek de mümkün değil. RYO desek hiç değil. Açıkçası biraz başarılı çok oyuncu modu ve iyi uygulamaları olan ama hiçbir yerde tam dikiş tutturamamış bir oyun olduğu çok açık. Bir konuya odaklanmak yerine her dalda iyi olmaya çalışma hatasına düşmüş. Operation Failpoint olmuş çıkmış. Bari yapımcılar serinin başındaki Operation Flashpoint ismini kaldırsa da insanlar simülasyon beklentisine girmese...



- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Codemasters
- **Dağıtım:** Codemasters / Aral İthalat
- **Sistem:** Orta
- **Kutulu Fiyatı:** 60TL
- **Dijital İndirme:** Yok
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** www.flashpointgame.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İyi tasarlanmış topografya ✔ Takım kontrol sistemi ✔ Seslendirmeler ve efektler ✖ Yapay zekâ ✖ Oyunun genel yapım anlayışı ✖ Sıradan senaryo

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Ne olduğunu bilemeyen bir FPS.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl






NEXT GENERATION PORTABLE



***19. yüzyıl oyunları** - "… Dolayısıyla John Wallis'in masaüstü oyunları, örneğin Wanderers in the Wilderness, Britanya İmparatorluğu'nun içsel mantığını, çalışma prensiplerini ve dünyaya bakışını, orta sınıf ailelerin oturma odasına getiriyordu."* Tamam, bu gecelik bu kadar yeter. Gece? Hayır, sabah. Uyumam lazım. Uyanmam lazım. Uyu, uyan –
Uyuyamadan uyanmam lazım. Tren. Duş. Bisiklete koş, dur daha giyinmedin. Böyle etkinliklerde ne giyilir? Tuğbek ne giyiyordu? Kumaş pantolon ve gömlek, koskoca Sony. Ama iki gün evden uzağım, hayatta makosen giyemem. Spor ayakkabılar olur mu? Sorry Yoshida, ben yaptım olacak.

Pedal bas. Trene 10 dakika kaldı. Uykusuzluktan birisine ezilmesem. 5 dakika. 1 dakika. Gar, tren, vagon, evet. Gömlek sırılsıklam. Kusura bakma Yoshida, biraz ter kokuyorum.

Oxford'dan Londra'ya 1 saatlik bir tren yolculuğu. Kulağımda yeni öğrendiğim bir tren şarkısı, *"but suddenly now, I know where I belong/ it's many hundred miles and it won't be long".* İngiliz kırsalı derin. Tren onu yardıkça ben günü düşünüyorum. NGP lansmanı, dünya basınına ilk kez. Dünya basını, ben, Oyungezer. Ben en son ne zaman basındım, ne zaman Oyungezer'dim? Ben en son ne zaman PSP oynadım? Merhaba ben K. Mehmet Kentel, basınım.

Londra - Londra'da metro her zaman problem, bir gün çalışan hatta diğer gün tamirat var. Koştur. Westminster, Londra siluetinin en belirgin olduğu yer. Big Ben, Parlamento (*remember, remember, the fifth of november...*), Thames Nehri, uzaktan London Bridge ve Tower Bridge. Bakma, koştur, hedef Millbank Tower. Kapıda Sony Türkiye'nin Kişisel Eğlence Ürün Grup Müdürü Murat Gebeceli ve Donanımhaber'den Mesut Çevik beni bekliyor. Tanışmalar ve özür dilemeler. İçeri giriyoruz. Genişçe bir salon. Çok ışıklı. Güzel bir bar, boydan boya camlar. Camın öte yanında Thames, sütlü kahve renginde akıyor her zamanki gibi. Bravia'lar dizilmiş, muhtemelen NGP'ler bağlanacak. Girerken bir sözleşme imzalatıyorlar, ben terli formamı öpüyorum "Sony formasını şimdiden terlettim, zaten doğuştan beri-". Kimse dinlemiyor, gözler Sony Worldwide'ın başkanı Shuhei Yoshida'da.

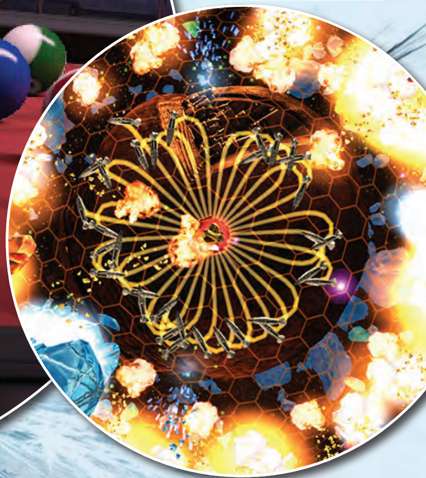
Yoshida mikrofonunu ayarlarken benim nefesim düzeliyor, *artık uzun cümleler kurmaya başlayabiliyorum.* NGP, Ocak 2011'de duyurulduğundan beri dünya basınının dikkatlerini ve tacizkâr bakışlarını üzerine yönelttiği Sony'nin yeni el konsolu. Daha doğrusu gerçek adı henüz açıklanmayan konsolun kod adı – açınca karizması çiziliyor zaten biraz (*Next Generation Portable - Yeni Nesil Taşınabilir)*. Etkinlik başlarken kafamızda bir sürü soru var: *Uncharted* oynayabilecek miyiz, şu göbekli adam kim, PSN hakkında soru kabul edecekler mi, tek kumaş pantolonlu adam ben miyim, cihazın kontrolleri nasıl, yemekte ne var, ne zaman çıkacak, ne zaman yiyeceğiz...

Yoshida'nın heyecanlı olduğu her halinden belli. Tutkuyla bahsediyor yeni oyuncağından. Bu sayfaların bir yerinde bulacağınız teknik özelliklerini sayıyor önce. Ne kadar güçlü olduğundan, PSP'nin üzerine ne kadar çıktıklarından bahsediyor. NGP'nin donanımsal gücünün yanında en önem verdikleri özelliğin sosyalliği olduğunu, oyunlarla sosyal medya arasındaki sınırları iyice belirsizleştirmek istediklerini açıklıyor. Bu vurguyu daha sonra konuşma fırsatı bulduğumuz yapımcılarda da fark ediyoruz, Facebook kimsenin dilinden düşmüyor. Belirsizleştirmek istedikleri bir diğer sınır da, gerçeklikle aralarındaki. Ön ve arka kameralardan bahsediyor, bunların nelere kadir olduğunu birazdan göreceğiz.

Uyarıyor bizi sonra, cihazın henüz son halini almadığını, donanımın incelikleri konusunda çok titiz olmamamız gerektiğini, bugünün asıl olarak NGP oyunlarının neler yapabildiği konusunda bizim ağzımıza bal çalmak için organize edildiğini söylüyor. Kitleye aşıladığım devrimci ruhun (bir zamanlar statükoya karşı bir mücadele vardı bu sayfalarda, gençler bilmez) sonuç vermesiyle dünyanın tüm gazetecileri olarak ayaklanıyoruz, Sony'nin bizle dalga geçmesinin kabul edilemez olduğunu söy-



Hustle Kings


Super StarDust Delta

Reality Fighters ve Augmented Reality

Günün en büyük yıldızı *Uncharted*'dı belki ama bizi en çok şaşırtan oyun kesinlikle *Reality Fighters* oldu. Boydan boya cama yapışmış biçimde ellerinde NGP'yle bir şeyler yapan iki kişiyi görünce merakla yanlarına yaklaştım. Kafamı ekrana doğru uzatmamla, "bloody!" diye çığırdım (britiş aksanıyla). Oyundaki dövüş, hemen önümüzdeki yolda, Thames kıyısında gerçekleşiyordu. Camdan gördüğüm otobüsler aynen oyunun içinden de geçiyor, sokakta yürüyen insanların yanında birbirine uçan tekme savuran dövüşçüler atlayıp zıplıyordu. *Reality Fighters*, NGP'nin kameralarını kullanarak en etkileyici şovu gerçekleştirdi. Oyun, adını *gerçekten* hak ediyor. Bunu hem mekânlar hem de karakterler için söyleyebiliriz.

Mekânlardan başlayalım. Üç farklı seçeneğimiz var. Oyunla beraber gelecek beyaz bir zemin aparatını istediğimiz yere koyarak, NGP'yi de o zemine doğru tutarak, dövüşçülerimizi üzerinde dövüştürebiliyoruz. Bu seçenekte oyunun tüm gücüne hakimiz. Az önce bahsettiğim gibi, zemini manipüle etme şansımız olmayan durumlarda, örneğin bir gökdelenin tepesinden aşağıya bakarken -ki bu da ikinci seçeneğimiz oluyor- oynanışa o kadar hakim değiliz. Kontrol opsiyonlarımız yapabileceğimiz hareketler sınırlı. Ama bunun oynanış keyfini azalttığını söyleyemeyeceğim, dış mekanlarda bu kadar fantastik bir deneyim yaşamaya değer. Üçüncü seçenekse, o sırada olduğunuz mekânı, ki bu bir açık alan da olabilir, kameralar sayesinde 270 derece kaydetmek ve sonra istediğimiz zaman orayı bir arena olarak kullanmak. Düşünsenize, tarihi bir mekândasınız, birkaç ufak hareket, hop, Oxford Merkezi Kütüphanesi oldu size dövüş arenası (vallahi fantezim, yeter yahu, tükendim).

Karakterler açısından da durum şöyle. NGP'nin kamerasıyla yüzümüzü çekip bir karakter yaratabiliyoruz. Karaktere çok acayip stiller (hiphop dansçısı, emo, vb.) ve silahlar (yumurta tavası, elektrik süpürgesi, vb.) seçip hemen oynamaya başlayabiliyoruz. Doğrusu gerçek ofis ortamında patronlarını döven işçiler bana pek hoş bir fikir gibi geliyor (ya da gerçek bir kütüphanede kütüphanecileri döven bir ben). Dövdüğünüz patronun resmini de hemen internette paylaşmak mümkün. Oynanışın da tüm bu numaralara rağmen gayet pürüzsüz gözüktüğünü, herhangi bir dövüş oyunu eğlencesini fazlasıyla yaşattığını belirtmem lazım.

Augmented Reality'nin başka ilginç kullanımlarını da, NGP'nin *Wii Sports*'u ya da *Warioware*'i gibi düşünülmüş, cihazın kontrollerinin neler yapabildiğini göstermek için geliştirilen *Little Deviants* adlı oyunda gördüm. Buradaki oyunlardan bir tanesi, ki benzeri 3DS'te de var, etrafımızda (gerçek biz ve gerçek etraf) uçuşan ufak yaratıkları, NGP'yi oradan oraya savurmak ve ateş etmek suretiyle defetmeye çalıştığımız bir oyun. Arkadaşınızın suratında gezinen yaratığı vurmak oldukça eğlenceli. *Little Deviants*'ın bir oyun derinliği sunduğunu söylemek mümkün değil ama NGP kontrollerinin çeşitliliğini güzel yansıtıyor.

İRİ KIYIM İKİ DÖVÜŞÇÜNÜN ARASINDAN ELİNDE PAZAR TORBALARIYLA GEÇİVEREN TEYZE, BİR ANLIĞINA REALITY FIGHTERS SAHNESİNİN YILDIZI HALİNE GELDİĞİNİ ASLA BİLEMEYECEK. NE ACI...

Shuhei Yoshida ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri

Sony Worldwide'ın başkanı Shuei Yoshida, 7-8 gazetecinin katılımıyla bir yuvarlak masa sohbeti düzenledi. Sorulan sorulara verdiği cevaplardan şöyle sonuçlar çıkarttım. NGP yüksek fiyat aralığına hitap eden, kendini 3DS'ten çok ev konsollarına yakın gören, *hardcore* oyuncuların özel ilgisini amaçlayan bir platform. Sony'nin PSP'de başaramadığı şeyin, "kendine özgü bir konsol olma" özelliği olduğunu ve NGP'nin bu açıdan çok farklı bir yer hedeflediğini söylüyor. Yine sosyal medyaya entegrasyonun önemine dikkat çekiyor. Nintendo'yu ve 3DS'i yine de yakından takip ediyor, 3DS'in de şu ana kadar çıkan oyunlarının onun gerçek potansiyelini yansıtmadığını düşünüyor. *"Sokakla ev arasındaki keskin sınırların ortadan kalkacağını, NGP'nin ev konsollarının yerine geçeceğini düşünüyor musunuz?"* sorusuna, *"Bu sınırları kaldırmanın farklı yolları var. Benim için daha heyecan verici olan, evde PS3'te başladığınız bir oyuna, sokakta NGP'de devam etmek"* diye cevap veriyor. Bunun yolları üzerinde çalıştıklarını da ekleyen Yoshida, 3G konusunda henüz kararlarının netleşmediğini, operatörlerle görüşmelerin devam ettiğini söylüyor. Sanırım 3G'li ve 3G'siz iki versiyon çıkarmayı düşünüyorlar.




Reality Fighters


Wipeout


Modnation Racers


Little Daviants

NGP mi 3DS mi?

Evde çok vakit geçiremiyor ama yine de oyun dünyasından uzak kalmak istemiyorsanız bir "el konsolu" sizin için biçilmiş kaftan elbette. *"Hangi konsolu alsam?"* sorusu da gerçekten bir hayli önemli ve cevaplaması zor aslına bakarsanız. Öyleyse bir şansımızı deneyelim.

NGP görsellik konusunda şu anda rakip tanımıyor. PS3 kadar olmasa da ona yakın bir görsel kaliteye sahip. 4 çekirdekli ARM Cortex TM-A9 işlemcisi sayesinde hem PS3'e çıkan oyunlar çok rahat NGP'ye taşınabilecek, hem de görsel açıdan taviz verilmeyecek. 3DS ise Pica200 GPU'yu kullanıyor. NGP'nin yanında çok sönük kalan bu Pica200'ün asıl kullanım nedeni güç tüketimi konusunda rahat olmak.

Teknolojiye *"dokunma"* modası NGP'de de devam ediyor. İki analog çubuğun yanında touch-pad ekran da bulunuyor. 3DS ise dokunmaktan ziyade verimli DS kültürü *Stylus*'u kullanmaya devam ediyor. NGP ön ve arka yüz olmak üzere iki kamerayla geliyor. 3DS sahip olduğu kameraları 3B için kullansa da NGP bunu konuya farklı açıdan yaklaşıp özellikle arka kamerayı oyunlarına dahil etmeyi planlıyor. Örneğin bir oyun sizden ışık kaynağına yönelmenizi isteyip böylece yolunuzu aydınlatabilecek. Ya da *Resistance*'ta olduğu gibi, yerdeki bir silahı almak için gerçekten de elinizi aşağı doğru uzatmanızı isteyecek oyun, böylece oyundaki karakteriniz de silaha uzanabilecek.

İki konsol için geliştirilen oyunlar açısından da bir kıyaslama yapmak şart. Nintendo alışkın olduğumuz *"casual"*lıktan çıkıyor ve yıldızlaşmış serilerle oyuncuları avucuna almayı umuyor. *Resident Evil: The Mercenaries 3D*, *Resident Evil: Revelations*, *Assassin's Creed: Lost Legacy*, *Kingdom Hearts 3D*, *MGS: Snake Eater 3D* gibi merakla beklediğimiz oyunların yanında *Mario Kart 3D*, *Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* gibi efsane N64 oyunlarının yeni versiyonları bizleri bekliyor.

NGP'de de durum çok farklı değil. *Call of Duty*, *Killzone*, *Little Big Planet*, *MGS*, *Resistance*, *Uncharted*, *Yakuza* gibi ünlü isimler şimdiden konsolun oyun listesine eklenmiş durumda. Fakat daha önemlisi, bundan sonra çıkacak pek çok PS3 oyununun eş zamanlı olarak NPG'ye de gelecek olması. Eski PlayStation oyunlarının da koleksiyonlar halinde NGP için yayınlanacağını düşünürsek, liste daha da zenginleşiyor.

Toparlarsak; teknik açıdan NGP'nin 3DS'ten çok daha ötede olduğu ortada. 3DS de gözlüksüz 3D gibi bir tecrübeyi oyunlarına taşıyarak görsellikte farklı kulvara yöneliyor. Her iki konsol da eğlence anlamında daha pek çok hizmet sunuyor ama asıl amaç "oyun oynamak" ise aradığınız yanıt "hangi tür oyunları oynarsınız?" sorusunda. NGP, evdeki PS3'ünden koptuğunda kendini kötü hissedenlere 3DS ise farklı oyun deneyimleri arayanlara hitap ediyor. Gerçi farklı oyun deneyimleri konusunda NGP'ye de zamanla daha çok desteğin geleceği bir gerçek. Bu açıdan NGP'nin kesinlikle daha pahalı olacağını da söyleyebiliriz. *Para-çokomel* eğrisi burada da geçerli anlayacağınız.

GOLDEN ABYSS, UNCHARTED GİBİ HİSSETTİREN AMA UNCHARTED OLMAYAN BİR OYUN. NGP, PS3 GİBİ HİSSETTİREN AMA PS3 OLMAYAN BİR KONSOL. BİR DEĞİŞİK BÖYLE...

leyerek çıkış kapılarına yöneliyoruz. İngiliz gazeteciler civardaki iyi pub'ların yerini hatırlamaya çalışırken Yoshida "Durun!" diye bağırıyor, "Uncharted'ı görmek istemiyor musunuz?" Hepimiz sandalyelerimize çöküyoruz, ellerimiz dizlerimizin üzerinde seyre dalıyoruz. Evet, Uncharted'ı istiyoruz.

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

John Garvin çıktı sahneye, *Uncharted*'ın geliştiricilerinden, senaryo yazarı. Ne tatlı adam! Yeni bir şey yapıyorlardı, *Uncharted* evreninde geçen, ama orijinal hikâyenin parçası olmayan. Yeni bir şey yapıyorlardı, *Uncharted* gibi hissettiren ama *Uncharted*'dan farklı hisler veren. Detaylarını bir kutucukta okuyacaksınız diye umuyorum (kutucuklar nasıl çalışıyordu tam da hatırlamıyorum gerçi), devam edeyim. Garvin, Yoshida'yı davet etti tekrar sahneye ve bir adet NGP'yi eline tutuşturdu. Perdeye oyuniçi görüntüler ve Yoshida'nın açısından NGP ekranı aynı anda yansıtıldı, aracısız gözlerimiz de Yoshida'nın keyifli suratını izliyordu. Oyun dünyasında üçüncü boyut işte, bir nevi.

Ocak ayında bir oyuniçi video görmüştük gerçi, ama yine de oyuna bu kadar yakın olmak... Etkilenmemek mümkün değildi, grafikler muazzam gözüküyordu. Benim şahsen daha çok etkilendiğimse, ki Garvin'in de vurgu yaptığı bu noktaydı, kontrollerin oyuna yedirilişiydi. İzlediğimiz sahneler çok rahatlıkla akıyor, Yoshida'nın karakteri oradan oraya sıçrarken hiçbir zorluk çekmiyordu. Doğrusunu söylemek gerekirse bu tip 'büyük' oyunları el konsollarına pek yakıştıramayan bana "vay be, bu sefer olmuş" dedirtti (bazı şeyler değişmiyor). Nitekim oyunu sonradan denediğimde de gördüm ki, Uncharted oyun deneyimini inanılmaz geliştiren, ekranda gördüğümüz karakterle bütünleşik bir his veren, çok çok iyi bir oyun olma yolunda ilerliyor.

Sırada *Modnation Racers* vardı. Yapımcımız sahneye çıktı. "PSP için *Modnation*'ı geliştirdikten sonra tanıtımını yaptığımız ilk basın toplantısında, sizler bir pisti inşa etmenin sadece birkaç dakika sürmesine inanamamıştınız. Şimdi, birkaç saniye sürüyor" dedi. "Hadi canım" dedik. Kimilerimiz İngilizce ayıp kelimelerle süsledi cümlelerini. Fakat doğruydu, gerçekten kısacık bir sürede, NGP'nin üçlü kontrol sistemine birkaç ufak dokunuşla, nur topu gibi bir pistimiz olmuştu. Vurguyu anlamıştık, NGP'nin kontrolleri çok sorunsuz gözüküyordu. Ama denemeden emin olamazdık.

Neyse ki o kısım için çok fazla beklememiz gerekmedi. Yoshida tekrar sözü alıp bizlere birkaç uyarıda bulundu. Multiplayer seçenekleri konusunda soru sormayacaktık, ya da NGP'nin ne zaman çıkacağını. Fiyat konusunda da bir şey söylemeleri mümkün değildi. Yemekleri de fazla kaçırmamamız gerektiği uyarısını aldıktan sonra (ya da ben o sırada artık bayağı acıkmıştım), artık salonun dört bir yanına aç kurtlar gibi (bkz. bir önceki paragraf) dağılabilir ve oyunları tadabilirdik (ha keza).

Dünya basınının halini görmeliydiniz, itiş kakış halinde televizyonların karşısına sıralanmış, toplam 10 civarı NGP'yi paylaşmaya çalışıyorduk. Aslında





Sony bizi gruplara ayırmıştı ama NGP bizi öyle sersemletmişti ki gruplara pek aldırmadık, herkes eline ne geçirdiyse oynamaya baktı. *Uncharted*'dan zaten bahsettim, bir yerlerde de John Gervin'le yaptığım ufak söyleşiyi bulabilirsiniz, beni oldukça sersemleten *Reality Fighters*'a da ayrı yer ayırmak üzere, elimi attığım oyunlardan kısaca bahsetmek istiyorum şimdi. Ha merak edenler için, Fish & Chips bayağı iyiydi evet.

SONRASI OYUNLAR, OYUNLAR

Wipeout 2048, NGP'nin ilk oyunlarından biri olacak ve hakikaten harika gözükecek. Her ne kadar kontrollere alışana kadar aracımla oradan oraya savrulsam da, yeni kontrol şemasıyla oyunun daha zor olduğunu asla söyleyemem. Arka panelle gaz, NGP'yi sağa-sola yatırarak da yön veriyoruz, dokunmatik ekran sayesinde de silahlarımızı kullanabiliyoruz. Bunlar gayet hoş duruyor, yarışa bu dört elle sarılma hali derinliği çok artırmış. *Wipeout*'un grafiklerinin de çok leziz olduğunu söyleyelim, OLED ekranda her şey çok canlı ve parlak gözüküyor.

Modnation Racers'ın karşısına geçtiğimde sunumu kadar etkileyici olmayan bir oyundu gördüğüm. Oyunun bitmemişliğinin en bariz olduğu versiyon onunkiydi sanırım, gerçi yapımcılar da henüz alfa aşamasında bile olmadıklarını söylüyorlardı. Ama hakkını teslim edelim, gerçekten kolay kullanılır menülerle, ekrana birkaç ufak dokunuşla, gayet bitmiş hissi veren pistler yapmak ve bunları hemen kullanmak mümkün. Sanırım gerisi için beklememiz gerekecek.

Sound Shapes, salonun bir köşesinde hiç ses çıkarmadan denenmeyi bekleyen bir oyundu. Ne daha önce adını duymuştum ne de orada diğer gazeteciler tarafından yoğun bir ilgiye maruz kalmış gibi duruyordu. Ne olduğunu anlamak için yanına gittiğimde, sessizliğinin nedenini gördüm, kulaklıkla oynanıyordu. Oynadım. Şaşırtıcı derecede güzeldi. Bir platform oyunu *Sound Shapes*, soyut bir geometrik/müzik evreninde geçiyor. Karşımıza çıkan engellerin her biri bir nota, onları geçtikçe dinlediğimiz müziğe yeni sesler ekleniyor. Aynı şekilde çeşitli bonusları toplayarak müziği zenginleştirebiliyoruz. Büyük bir oyun değil ama çok rafine, çok güzel gözüken, çok saf bir oyun hissi var ve kendi müziğimizi kendimiz yapıyor oluşumuz da çok hoş.

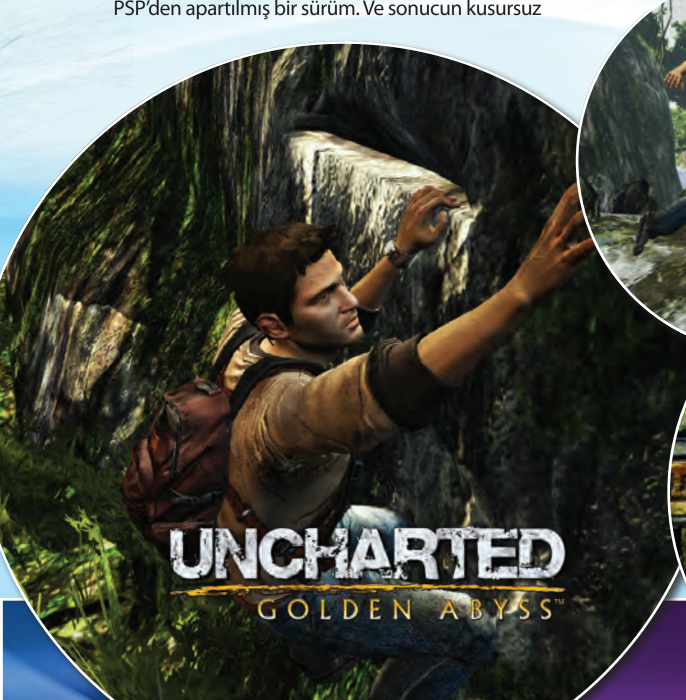
Resistance Retribution bir NGP oyunu değil. Konsolun emülasyon yeteneğini göstermek için PSP'den apartılmış bir sürüm. Ve sonucun kusursuz olduğunu söyleyebiliriz. Murat Bey ve Mesut'la da kendi aramızda konuştuğumuz gibi, oyun sanki PSP'ye hazırlanırken NGP düşünülerek hazırlanmış. Kontrollerin bu kadar sorunsuz çalışması gerçekten bizi hayrete düşürdü. Sony PSP oyunlarının NGP'de çalışacağını (şimdilik sadece dijital sürümleri garanti ediyorlar gerçi) duyurdu, *RR* de bunun sonuçları açısından bize iyi bir fikir verdi: Harika!

Super Stardust Delta Playstation 3 ve PSP oyunu *Super Stardust*'ın NGP versiyonu olacak. Uzay temizliği göreviyle önümüze çıkan her şeyi vurduğumuz, *Asteroids* türevi oyun, NGP'nin daha arcade tarafını görebildiğimiz bir yapım.

Everybody's Golf Next konsept itibariyle benim ilgimi çeken bir şey değildi. Ne yalan söyleyeyim, *Uncharted* sırası beklerken ona yetişemedim. Ama Yoshida'nın sözünü ettiği gerçeklikle eğlence arasındaki sınırların muğlaklaştırılması meselesi için iyi bir örnek, popüler serinin devam oyunu. Oyundaki karakterimiz ufak bir kamera dokunuşuyla kendi görüntümüze sahip olabiliyor. Dahası, golf parkurunu da içinde olduğumuz mekana dönüştürebiliyor.

BAMBAŞKA

NGP bambaşka bir konsol, bambaşka bir grafik gücü -PS3'e gerçekten çok yakın, ufak ekrandaki kompakt his sayesinde en az o kadar etkileyici-, oyunlarla bambaşka bir etkileşim imkanı sunuyor. Ne zaman çıkacak bilmiyoruz (dedikodular 2011 sonu diyor), fiyatı ne olacak bilmiyoruz (dedikodular pahalı olacak diyor) ama çok heyecan verici olacağına emin olabilirsiniz. Millbank Tower 33, Londra'dan bildiren,
K. Mehmet Kentel (merak etmeyin, uzun kalmayacağım).







Uncharted: Golden Abyss'in senaristi John Gervin'le röportaj

Mehmet: NGP oyun geliştirme deneyiminizi nasıl değiştirdi? Nasıl hissediyorsun onun hakkında?
John Gervin: Çok büyük bir değişim. 2005'ten beri konsollar için çalışıyoruz. Syphon Filter'la başlamıştık, daha sonra *Resistance: Retribution*'ı yaptık. Bu sırada konsollarda yeni nesil devrimi yaşandı. PS2 yerine PS3 geldi, herkes daha çok advance shade'lerle, daha çok poligonla, karakterle uğraşma fırsatı buldu. Bizse hâlâ bunları desteklemeyen el konsollarına mahkumduk. NGP için *Uncharted*'ı yapma fırsatı elimize geçince gerçekten çok heyecanlandık. Heyecan verici sayılar var elimizde, örneğin Retribution için PSP'de frame başına 50 bin poligonumuz varken, NGP'de bu sayı 260 bin. Bunlar sayesinde, donanımın sınırları hakkında düşünmek zorunda kalmadan çevreyi, oyunda ihtiyacımız olduğu şekliyle düzenleyebiliyoruz. Aynı şey karakterler ve hikâye için de geçerli. Sınırlarla genel olarak uğraşmamız gerekmedi yani.

Yani platformun sınırlarını ya da potansiyelini tam olarak keşfettiğinizi, kullandığınızı hissediyor musunuz?
Aslında tam tersi. NGP'de sınırları değil, imkânları keşfediyoruz. Örneğin PSP'de tek bir stick'e bağlıydık, şimdiyse hem iki stick var, hem de dokunmatik ekran, arka panel, iki kamera, mikrofon, sixaxis. Ve biz de hepsini kullanıyoruz. Yani çok fazla imkân var. Yapmak istediğimiz her şey için bir kontrol şeması var. Bu da çok güzel.

Aslında bu benim bir sonraki sorum olacaktı. Bütün bu farklı kontrol seçenekleri oyuncular için zor olmayacak mı? Kafaları karışmayacak mı?
Benim tecrübem bu yönde değil. Test gruplarına denettiğimizde, insanların tepkilerini görmek gerçekten muhteşemdi. Ki bizim hedefimiz de, oyunu geleneksel kontrollerle oynamak isteyenlere bu fırsatı vermek; stick'ler ve yön tuşları bu yüzden orada. Ama dokunmatik ekran, hareket sensörleri de orada. Oyuncuyu tek bir şeye zorlamıyoruz. Ama PS3'te olmayan çeşitli özellikleri kullanırken kullanıcıları oyunla başka türlü bir etkileşime geçmeleri konusunda cesaretlendiriyoruz.

Bu da benim şimdiki soruma bir tür cevap niteliğinde. Oyuncular *Uncharted*'ı PS3'te oynadılar ama şimdi yeni bir platformları ve yeni bir oyunları var – daha doğrusu olacak, "ne zaman" olduğunu bilmiyoruz.
Ona cevap vermiyorum :)

Ben de onu sormuyorum :) PS3'te *Uncharted* oynayan oyuncular için, NGP yeni neler sunuyor, ne sebepleri olacak oyunu almak için?
Sanırım asıl sebep hikâye. *Uncharted 1, 2* ve bu sene çıkacak olan 3, birer sinematik deneyim. Çok sevilesi, eğlenceli, bizden biri bir karakter olan Nathan Drake'i muhteşem maceralarda yönetiyoruz. Şimdi bu karakteri yeni bir hikâyede oynama fırsatımız olacak. Bizim hikâyemiz *Drake's Fortune*'dan önce geçiyor -ama aynı hikâyeye bağlanmıyor-. Drake'in hayatında önemli bir dönem. Ve serinin hayranları, karakterle etkileşime girmekten, senaryodan, Drake'in düştüğü zor durumlardan nasıl çıkacağını merak etmekten çok keyif alıyorlar. Dolayısıyla hangi platform olursa olsun, bu yeni bir deneyim, yeni bir macera.

Çok teşekkürler.
Golden Abyss'i Türkçe nasıl söylersin?
EEÖÖÖ ben onu mail atayım sana.



DURDURULAMAZ ŞOFÖR VE 10 METRELİK DUVAR

-ALİ SEZGİN

MOTORSTORM APOCALYPSE

FELAKET SONRASINI KONU alan oyunların sayısı bu aralar fazlaca artmış olabilir ama ben hâlâ bu dünyalarla empati kurmakta çok zorlanıyorum. İşi çizim yapmak ve oyun oynamak olan bir insanım sonuçta, ne yapabilirim ki? Kendimi bir anda polis ilan edip yağmacıları dövme fikri bana pek sıcak gelmiyor. Yağmacılık işiyle de uğraşamam. Bana yıkılmak üzere olan binamda, rahat rahat oturup çalışabileceğim, insanlar, mutantlar, canavarlar tarafından rahatsız edilmeyeceğim bir iş gerekiyor. Hadi odayı buldum diyelim ama bana ekmek yedirecek bütün işler aslanın ağzında olacak. Lafın gelişi söylemiyorum, muhtemelen kıyamet sonrasının aslanları, bütün oyun yapımcılarını yer. O zaman çok sevdiğim oyunlar da olmaz zaten. Hadi diyelim düzgün bir ofis ve oyun yapacak kaynağı buldu adamlar. Ne yapacaklar? Kıyamet öncesi oyunu mu? Bu sebeple benim olası bir kıyameti ve bunun sonrasını kesinlikle desteklemediğimi bilmenizi istiyorum.

Sony'nin bu noktada görüşü benden çok ama çok farklı. Adamlar "yarışılır ki burada" demişler ve koca-man bir Batı Amerika şehrini yerle bir etmeye karar vermişler. Depremler, tsunamiler, terörist saldırılar ve hatta sel baskını derken, koca koca şehirlerden geriye sadece boşaltılmış binalar ve yağmacılar kalmış. Önceki Motorstorm'ları oynayanlar zaten bu manyakça yer seçimlerine aşina. İlk oyunda Utah'ın taşlar bölgesinde, ikincisinde Pasifik'in sıkı ormanlarında yarışan ekip, bu sefer kendileri için doğal parkurlara dönüşen "Şehir"de karar kılıyor.

Şehir'in oldukça ilginç bir yer olduğunu belirtmem gerek. Motorstorm ekipleri, şehir iyice kullanılmaz hale gelmeden alelacele yarış düzenlemeye çalıştıkları için, çoğu zaman çok ilginç parkurlarla karşı karşıya kalıyorsunuz. Bazen önceden hazırlanmış patlayıcılar, yarış esnasında patlıyor ve yeni yollar açılıyor, bazense fazlasıyla hırpalanmış sokaklar çöküp yarışı bambaşka rotalara sokabiliyor. Biraz Split Second'ı andırsa da, her şey çok ama çok daha ihtişamlı bu oyunda. Split Second'da olduğu gibi yolun kenarındaki bir kulenin yıkılması ile Motorstorm: Apocalypse'de motorunuzla içinden geçtiğiniz binanın çökmesi arasında muazzam bir fark var. Fakat maalesef bu muazzamlık da kendi kusurlarıyla beraber geliyor. Bir kere öyle ilk yarışta harikalar yaratmayı beklememelisiniz. Ortalıkta sürekli bir patlama, bir yıkılma hadisesi var. Nereye gideceğinizi bilmiyorsanız, bolca kaza ve hayal kırıklığı garanti olacak. Patlamalar, toz bulutları gibi görüşü ve oynanışı zorlaştıran detaylar güzel ama en azından nereye gideceğimizi görseydik be abicim. Yıkılan bir binanın içinde ilerlemek tahmin edeceğinizden bile zor bir şey, bir de bunun üstüne birbirine giren araçlar ve onca patlama eklenince bölümleri ezberleyene kadar epey bir sürüneceğinizi söyleyebilirim.

Bölümleri ezberlemek demişken, yarış alanlarının çoğu muhteşem, bazıları ortalama, pek azı da kötü duruyor olmasına rağmen nedense yarış pistlerini tasarlayanların hiç de ince ince düşündükleri hissini alamadım. Çünkü bölümlerde neyin nerede olduğunu bilmiyorsanız, en başarılı olduğunuz anlarda

BEN OLSAM

Ben olsam, her bölümde aynı şekilde yıkılan bina ve yollar yerine bu özelliklerin rastgele oluşmasını sağlayacak bir sistem oluştururdum. Bir bölümde mesela yol hiç çökmese ve kanalizasyon rotası açılmasa, diğer bölümde normalde çökmeyen bir bina yıkılıp yeni bir kısa yol açsa hiç fena olmazdı. Bu sayede hem oyun daha dinamik hale gelir hem de ezbere oynayan oyuncu mantığı bozulurdu.





Motosiklet kullanıyorsanız, çevrenizdeki her şeye dikkat etmeniz gerekiyor ki en az tehlikelisi rakip araçlar.

bile kaza yapabiliyorsunuz. Bir santim kayarsanız gireceğiniz dekor direkler, hafif yandan girildiğinde binanın duvarına doğrudan giren rampalar gibi çok ciddi tasarım hataları var. Pistleri tam anlamıyla ezberlerseniz sorun yaşamıyor ve eve gider gibi sürebiliyorsunuz yine de. Öyle ki bahsettiğim hataları çıkarınıza bile kullanabilirsiniz. Ama bu sefer de oyun etkileyici olmaktan çıkıyor. Her binanın ne zaman yıkılacağını, helikopterlerin ne zaman geleceğini, insanların ne zaman size saldırmaya başladığını bildikten sonra bu felaket senaryosunun sizi o kadar da heyecanlandırmadığını görüp mutsuz olacaksınız.

ÖNÜMÜZE GELENE EL BOMBASI

Motorstorm oyunları araç sayısı üzerinden değil, araç türleriyle ilerler. Serinin tamamında zaten fazla olan bu sayı, Apocalypse'te iyice coşmuş. Harley benzeri Chopper'lar oyuna eklenen yeni araçlardan. Süper motosikletler kadar hızlı olmamakla beraber, gösteri motorları kadar da narin sayılmazlar. Yol tutuşları da hiç fena değil ama motorların büyük araçlara karşı olan zaafları olduğu gibi duruyor. Hatchback arabalar da oyuna eklenmiş ama neden eklenmişler anlayamadım. Yavaşlar ve kontrolleri çok iyi ama aynı özellikte ve daha dayanıklı olan pikaplar bence bu arabalara göre çok daha iyi bir tercih. Motoru güçlü, yol tutuşları berbat muscle car'lar ve narin ama hızlı süper arabalar da hoş eklentiler.

Motorstorm oyunlarında turbonun önemini bilmeyen yoktur. Zaten başarılı oyuncular da turboyu ne zaman kullanacağını, nasıl ilerleyeceğini bilenler arasından çıkar hep. *Pacific Rift*'te su ile turboyu soğutma fikri ortaya atılmıştı ki gayet güzel bir fikirdi. Apocalypse'teyse ateş fikri ortaya atılmış. Suyun tersine bu kez alevler doğrudan motoru ısıtıyor ve zaten sıcak olan motorlar aracın patlamasına neden olabiliyor. Ateşi nereden bulacağım mı dediniz? E zaten her yer fitil gibi yanıyor. Bir de bunun üstüne çevredeki yağmacıların molotof kokteyllerini ekleyin. Dilerseniz bu zavallı insancıklara çarpabiliyorsunuz da ama attıkları şeyler fazlasıyla yavaş olduğundan bu adamlarla uğraşmak yerine hızlıca geçip gitmek daha iyi bir taktik sayılır. Yarışın son günlerindeyse asayişi sağlamak için ordu devreye giriyor. Motorstorm tam anlamıyla yasal bir yarış sayılmaz, bu yüzden ordunun yarışçılara da saldırıyor oluşu sizi çok şaşırtmamalı. Atılan kurşunlar yavaşlamaları durumunda motor ve ATV kullanan karakterleri vurabiliyor, araçlarsa hiç etkilenmiyor. Onlara karşı sevgili ölüm makinemiz, roketatarımız var elbette. Roketlerin henüz bir aracı doğrudan vurduğuna şahit olmadım ama yakınlarına düşmesi bile aracın ciddi biçimde savrulması demek.

Motorstorm Apocalypse'i tek başınıza oynamak durumundaysanız, sizin için çok ama çok üzgün olduğumu belirtmek istiyorum. Zira sanırım adamlar oturup ciddi ciddi gelmiş geçmiş en kötü ara videoları nasıl yaparız diye düşünmüşler. Hatta şöyle söyleyeyim, animasyon dersine yeni başlayan öğrenciler bile bu kadar ucuz animasyonlar yapmıyor. Hiçbir hareket koymadan, karakterlerin ağzını kesip aşağı yukarı oynatan karakterlere bir süre sonra dayanasım kalmadı. Sizin de pek dikkatinizi çekeceğini sanmıyorum. Toplamda biri amatör, diğeri profesyonel, sonuncusuysa artık yıllanmış (şimdiye kadar 4 festival yapılmışken iyi yaşlanmış adam) üç karakterin öyküsünü görüyorsunuz. Her gün farklı bir felaketin gerçekleştiği üç yarışı, farklı yarışçıların gözünden görmek hoş ama inanın berbat ara sahneler yüzünden ne olup bittiğini umursamayacaksınız.

SEHVEN KAZA

Çok oyunculu modsa eskisine göre epey adam olmuş. Artık rütbe sistemi var ve şoförler rütbe atlayarak *Call of Duty* benzeri perk'ler seçebiliyorlar. Örneğin kaza yaptığında diğer araçları savuran bir şok dalgası yaymak, motorların daha geç ısınması veya daha gelişmiş hava hakimiyeti gibi seçenekler yarışların kaderini doğrudan etkileyebiliyor. Bir de bunun üstüne benim çok hoşuma giden bahis sistemi oyuna dahil edilmiş. Seviye atlamak için sanal oyun parasına ihtiyacınız var ve eğer birinci olmakta zorlanıyorsanuz bir başka oyuncuyu geçeceğinize dair bahis koyarak, para kazanabiliyorsunuz. Eğer ortada böyle bir bahis varsa, oyuncunun kaçıncı olduğu bilgisi sürekli ekranda görüldüğü için ister istemez ikinci bir gerginlik, kontrol hissi ortaya çıkıyor. Dahası 16 kişilik yarışlarda, dereceye giremediği için sorun yaşayan oyuncular da bu şekilde eğleniyor. Çok oyunculu moddaki değişiklikler oldukça zekice, oyunun 3-4 ay eskimesinin ardından hâlâ Apocalypse oynuyor olursanız muhtemelen sebebi bu olacak.

Motorstorm Apocalypse, ayaklarımı serinin ilk oyunu gibi yerden kesemedi. Anlık olaylara dayalı sunumlar, doğası gereği tekrar tekrar oynanası yarış oyunlarına maalesef pek gitmiyormuş, bunu gördüm. Bir de tasarım hatalarına çakıldıkça, felaketlerin oyunun sadece temasıyla sınırlı kalmadığını anladım. Yine de Motorstorm seven herkesin getirilen yeniliklere ilgi duyacağına eminim.



Bir gökdelenden diğerine atladığımız Skyline oyunun en zevkli haritalarından biri. Nereye atladığınıza dikkat edin ama.

Motorcu arkadaş anı yaşıyor ama ilk çamurlu yerde arkasındaki buggy'ler onun fena canını yakacak.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Haritalar ilk oynanışta nefes kesiyor ✓ Araç çeşitliliği fazla ✗ Grafikler eski etkileyiciliğinde değil ✗ Her şeyi bir kez görmek yetiyor ✗ Haritalarda teknik hatalar var



Süper arabalara metro tünellerinde yazık oluyor farkındayız ama anlatamıyoruz adamlara.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bir bina neden 6 kere patlatılmaz bu oyun çok güzel açıklıyor.

6,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Evolution Studios → **Dağıtım:** Sony / Sony → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** motorstorm.com

PC | **360** | PS3 | Wii





Majin > Tron > Thor



BEN OLSAYDIM...

Shift+Alt+Delete'e basar, başka bir geliştirici ekip bulup tüm oyunu sıfırdan yapardım! Yapardım bunu a dostlar! Bunu yaparken de filme sadık kalmak yerine geçmişin heybetli Thor'undan esinlenirdim. Tabii o zaman bütçeyi kimden alırdım bilemiyorum.

KLİŞELER Mİ GÜÇLÜ, ODİN'İN OĞLU MU? -VOLKAN TURAN

Thor: God of Thunder

BEN THOR'U İLK KEZ Manowar'ın *Sign of the Hammer* albümünde tanıdım. Fırtına Tanrısı olduğunu, Odin'in oğlu olduğunu ve diğer akrabalık hikâyelerini de oradan kaptım. Yani hiç öyle Marvel falan girmedi araya. Zaten hiç Marvel karakteri gibi de hayal etmedim Thor'u. Geçtiğimiz haftalarda filmine gittiğimde kendisinin omletle beslenen bir banliyö adamı olduğunu görünce yüreğime inmiyor değildi hani! İyi ki şeytana uyup Thor'un çekiç dövmesini koluma yaptırmamışım diye dua ettim o an. Ama bu, başıma geleceklerin yanında küçük bir tehlikeymiş sadece. Filmin oyunuyla karşılaştıktan sonra beynime kazınan Thor dövmesini nasıl sildireceğimi düşünüyorum şimdi...

GEÇMİŞTEN GELEN OYUN GÖRDÜK!

Gerçekten de çelik gibi sinirlere sahip oyuncunun oyunu Thor. Burada bir "çelik, çekiç" ilişkili kelime oyunu yapabilirdim ama inanın Thor bunu bile hak etmiyor. Orta düzey kalitede bir filmin var zaten, karakterlerin belli, maceranın nereden başlayıp nerede biteceği kısmen belli ama buna rağmen yine de çuvallamak? Oyunun bütün başarısı bu olmuş diyebilirim!

Bu oyunda çekiç sallamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Yani *DMC*, *God of War* veya *Castlevania* tarzında bir şey hayal etmeyin. Olabildiğince kısır bir döngüde ilerleyen, fakir oynanışa sahip ve heyecandan nasibini almamış aksiyondur tek karşılaşacağınız. A noktasından B noktasına on tane ufak düşman keserek ilerleyip bölüm sonunda da sırf zamanınızı çalmak üzere programlanmış boss dövüşleri kısa sürede oyundan düşmenize "yardımcı" oluyor. Sıkılıp erken yatıyorsunuz işte, ne güzel! Bahsettiğim "zoru başarma" olayı da burada aslında. Yani Thor, Loki ve Odin'e bağlı kalınarak anlatılabilecek onlarca güzel hikâyeden en yavan olanı seçip Thor'a özgü onlarca özel gücü anlamsızlaştırıp birbirini tekrar eden bölümlere yedirmek kesinlikle aceleye getirilmiş bir projenin ürünü. İşin ilginci Wii ve DS versiyonlarında oyunun böyle bir sorunu yok ama PSP versiyonu hiçbir açıklama yapılmadan iptal edildi. Xbox 360 ve PS3 versiyonu da böyle düdük gibi afedersiniz. Bunlar da iptal olsa kimse eksikliğini hissetmezmiş...

Bakın size güzel bir anı anlatayım. Sinan'ın TV'ye bakmasıyla grafiklerin üzerine kusması bir oldu (güzel anımız böyle bizim!). "Aa Sinan n'apıyorsun abi ya?" demedik hiç çünkü gerçekten de tahammülü zor bir grafik kalitesi var. Xbox'a veya PS2'ye çıksa anlamazdınız, o derece. Aslında yaratık, mekan ve karakterlerin tasarımları gayet iyi ama özensiz işçilik, dokuların, kaplamaların ve su, buz, ateş, gibi öğelerin plastiğimsi görünümü sağlam mideli oyuncu istiyor.

DİYELİM Kİ SİNİRLERİNİZİ ALDIRDINIZ...

Eğer bunlara katlanabiliyorsanız ve en kötü oyundan bile eğlenecek bir şeyler bulabiliyorsanız, Thor aslında bir Kratos'tan çok da farklı değil (affet beni Kratos). Kapma hareketi var, irili ufaklı çeķiş hareketleri var, kaçma hareketi var, özel güçleri var. Her düşmanı bu hareket yelpazesindeki hareketlerle öldürebiliyor ve ona göre ya enerji ya da özel güç topluyorsunuz. Ayrıca tecrübe puanı sayılabilecek puanlarla Thor'u her daim geliştirmeniz mümkün. 30'dan fazla dalı olan (sağlık durumu, yakın dövüş hasarı, yıldırım, deprem, rüzgar gibi güçler) bu yetenek ağacında istediğiniz yönde giderek Thor'u daha da güçlü kılabiliyorsunuz. Oyunun ortasından sonra zaten çekiç mi kullanıyorsunuz yoksa tank mı belli değil. Karşınızda durabilen pek çıkmıyor ama asıl derdiniz zaten yaratıklarla değil, kamera açılarıyla! Mekanın arkasına mı gizleniyor diyeyim, düşmanı size göstermiyor mu diyeyim, hızla kaçtığınızda hızınıza ayak uyduramıyor mu diyeyim, ne diyeyim bilemedim! Yıl 2011 ve hâlâ "kamera açıları sorunlu" diyorsak bu sayfayı dibinden itinayla kesip arşivinize kaldırın, torunlarınıza "o yıllarda da böyle sorunlar vardı evladım öhöhö" dersiniz! Thor hakkında fazla söylenecek söz yok. Wii ya da DS oyuncusu değilseniz arkanıza bakmadan kaçın, Odin affetsin, böyle kötü oyun oynamamıştım ne zamandır!

→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Liquid Ent → **Dağıtım:** Sega / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 150TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.sega.com/thor

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bulamadık ✖ Grafikler ✖ Yapay zekâ ✖ Kendini tekrarlayan bölümler ✖ Sıkıcı görevler ✖ Sıkıcı aksiyon ✖ Tekrar oynanabilirliği ve online'ı yok ✖ Özensiz hikâye





Oyundaki seslendirmeler, filmde oynayan oyuncular tarafından yapılmış durumda. Ama onlar bile kurtaramıyor durumu.

Düşman tasarımlarının iyi olduğunun altını çizelim, yiğidi öldürsek de...

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★☆☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Mighty Thor! Heyt be, ne günlere kaldın adamım! Eğer siz de Thor'u şarkılardan, çizgi-romanlardan, filmlerden veya kitaplardan tanıyor ve saygı duyuyorsanız, bırakın orada kalsın, boş verin oyunu!

2,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC | PS3 | 360 | Wii



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Co-op oynamak eğlenceli ✓ Bütün filmlerin hikâyesini içeriyor ✓ Lego oyunlarının o alışıldık mizah anlayışı ✗ Kamera ve kontroller bazen oynanışı zorlaştırabiliyor ✗ Diğer Lego oyunlarının üzerine bir devrim yaratabilmiş değil



"Açılın ben korsanım!"

KAYIP PARÇALARINIZ İÇİN LÜTFEN BAŞINIZIN ÇARESİNE BAKINIZ -CAN ARABACI

Lego Pirates of the Caribbean

KARAYİP KORSANLARI'NI ARTIK sadece, müziklerini hunharca kullanan ana haber bültenleriyle hatırlar hale gelmiştik ki, "Kaptan" Jack Sparrow bu şuursuzluğa son vermek üzere geri döndü. Serinin dördüncü filmi *On Stranger Tides* beyazperdedeki yerini almaya hazırlanırken bu yeni Pirates of the Caribbean (PotC) akıntısını bir de oyunla yakalamasalar şaşardım. Ha ama bu oyunun Lego serisine ekleneceğini tahmin eder miydin diye sorsanız, cevabım hayır olurdu.

Öyle ya da böyle, Karayipler'deki korsanlık maceramız bu sefer Lego formatında gerçekleşiyor. Daha önce herhangi bir Lego oyunu oynadıysanız oradan alışık olduğunuz formülün birebir uygulandığını söyleyeyim: Diyalog içermeyen, alabildiğine esprili, absürt bir anlatım ve bol bol vandalizme dayalı bir oynanış. Tek fark tüm bunların koca bir korsan bayrağına sarılı şekilde karşımıza çıkması.

DUYAN GELMİŞ

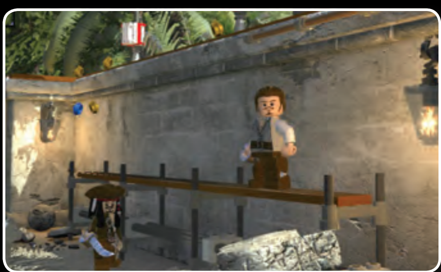
Daha önceki Lego oyunlarının bence en büyük problemi, konu aldıkları seriye ait birkaç farklı öğe ve hikâyenin kendisi dışında birbirlerinin neredeyse karbon kopyası durumunda olmalarıydı. Gerçi aralarından sivrilenler de olmuyor değil, mesela geçen ay incelediğimiz *Lego Clone Wars* işin içine strateji öğelerini de dahil ederek şaşırtmıştı bizi. Lego PotC ise çok fazla sürpriz yapmıyor, ama karbon kopya sisteme de o kadar "sadık" değil. Bu sefer oynanış karakterlerin yetenekleri üzerine yoğunlaşarak bulmaca ve aksiyonu öne çıkarmış. Zaten karakter listesindeki seçeneklerinizin sürüsüne bereket, filmlerde gördüğünüz en önemsiz karakterler bile dahil bu listeye. Bir de bunların her birinin bulmacalarda farklı çözümler ürettiğini hesaba katınca, çeşitlilik korkunç boyutlara ulaşıyor.

İlk başladığınızda sadece Jack Sparrow ve Will Turner'a mahkumsunuz tabii (bir de Jack'i hapishaneden kaçırırken peşinize takılan köpek var gerçi). Ama önemli değil, zira ilk ayak basacağınız bölgelerden biri olan Tortuga'da da ana hedefiniz tayfanız için adam toplamak olacak. Seçilebilecek karakterler listeniz kabardıkça da yapabilecekleriniz artacak, hatta bazen eskiden ulaşamadığınız yerlere geri dönüp bu karakterler sayesinde o engelleri bir bir ortadan kaldırabileceksiniz. Kimin ne gibi yetenekleri var kısmını biraz açalım: Mesela Jack pusulası yardımıyla gömülü hazineleri bulabiliyor (ki bunların çoğu opsiyonelken bazıları doğrudan görevinizle bağlantılı oluyor). Gibbs çekiciyle sıcak lego parçalarına vurarak şekillendirebiliyor. Kadın karakterlerse çift zıplayarak diğerlerinin ulaşamadığı yükseltilere çıkabiliyor... Ve oyundaki karakter sayısı 70'in üzerinde! Filmlerdeki figüranlar bile unutulmamış yani.

ARŞİVDEKİLER

Filmler demişken, oyunda Pirates of the Caribbean serisinin dört filminin de senaryosunu oynamak mümkün. Hayır hayır, yanlış okumadınız, üç değil dört yazıyor orada gerçekten de. *Curse of the Black Pearl*, *Dead Man's Chest* ve *At World's End*'e ek olarak ben bu yazıyı yazdığım sırada vizyona girmeye hazırlanan *On Stranger Tides* da pakete dahil geliyor. Böylece filmin çıkışından önce *On Stranger Tides*'ın hikâyesini bizzat tecrübe edip arkadaşlarınıza "Sana spoiler vereyim mi, heheh" diyebilirsiniz yani (bunu yapmanız sonucunda alabileceğiniz hayati tehlike arz eden yaralardan dergimiz sorumlu değildir). Tabii öncelikle neler olup bittiğini anlayabilmeniz gerekiyor...

Hikâye, savaş ve bulmacalar açısından bir Lego oyunundan beklediğimizi veren bir oyun bu ama aksayan yanları da pek görmezden gelinecek gibi değil. Özellikle çok ince atlayışlar yapmak gerektiğinde kontrollerin o kadar da hassas olmaması sık sık sorun yaratıyor. Ama daha fenası, co-op oynarken ortaya çıkıyor. Aslında oldukça başarılı ve güzel bir düşünce; partnerinizle ekranın farklı köşelerine doğru giderseniz ekran bir üçgen oluşturacak şekilde ikiye ayrılıyor ve siz tekrar birbirinize yaklaştıkça çaktırmadan görüntüyü yine birleştiriveriyor. Fakat bu bazen görüntünün ve olayların fazlasıyla karışmasına neden oluyor, özellikle de ekranda kalabalık bir dövüş sahnesi varsa. Kimin kime vurduğu ya da nerede olduğu belli değilken bir de bakmışsınız ki deminden beri salladığınız o kılıç, partnerinizin kafasında inip kalkıyor. Bu kadar karambole meydan vermeden daha açık ve anlaşılır bir şekilde ayarlanabilirdi sanırım kamera açıları. "Aman bana ne, nasılsa tek başıma oynayacağım" mı diyorsunuz? Hıh! Orada da işler günlük gülistanlık değil ki. Bu sefer de bilgisayar kontrolündeki yardımcı karakterlerinizin tam bir moron gibi (hayır Wheatley, sen üstüne alınma) davrandığını ve hatta bazen sizi yanlışlıkla zor duruma sokup ittirerek boşuna Lego parçalarınızdan olmanıza sebep olduklarını görüyoruz.



Gözüme batan bir diğer problem de oyunun yükleme sürelerinin fazla uzun oluşu. Sürekli bir yerlere girip çıkarken yükleme ekranlarıyla karşılaşacağımızı hesaba katarsak sık sık ekranın sağ altında dönüp duran pusulayla bakışmak dışında bir şey yapamamak pek hoş olmamış.

DEMONTE KORSAN

Az önce oyun için biraz olumsuz konuşmuş olsam da durum o kadar da kötü değil aslında. PotC serisinin tüm hikâyesini Lego hoşluğu da katılmış olarak baştan sona oynayabilmek özellikle serinin hayranları için pek güzel bir fırsat. Oyunun o şirin ve esprili yapısından olsa gerek, insanın suratına kondurduğu gülümseme "quit" diyene kadar silinmiyor. Hele bir de yanınızda bunu paylaşıp sizinle co-op sularına yelken açacak bir arkadaşınız varsa her şey daha da eğlenceli hale geliyor. Lego formülü bir kez daha günü kurtarmayı başarıyor fakat gidişata bakarsak yakında *Babam ve Oğlum*'u bile Lego olarak göreceğiz korkarım.

Lego Star Wars The Complete Saga



>

Lego Pirates of the Caribbean



>

Lego Indiana Jones



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

İçindeki naif Lego korsanı öldürmeyenlerdenseniz durmayın, alın oynayın!

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Traveller's Tales → **Dağıtım:** Disney Interactive Studios / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 136TL → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/5r6hl68

- FURKAN FARUK AKINCI

IŞIKLAR, CAZ VE CİNAYET

L.A. NOIRE™



Pastel tonlarında içeriye süzülen ışığın ve puromdan tüten dumanın dansını izliyorum bu gece. Bu gece, sessiz... Telsiz yok, araba yok, siren yok. Bu gece sadece ölülerin huzursuz ruhlarının göğe yükselişlerini izlemek var. Eğer bir öteki taraf varsa, orada bizi caz müziğiyle karşılıyor olmalılar. Yoksa bunca huzursuz ruhu öteki taraf için ikna etmek çok zor olabilirdi. Ofisimin camında belli belirsiz koşturan silüetler var. Bunlardan biri Herschel Biggs'e ait olmalı... Hayır ihtiyar! Bu gece değil! Tanrım! Gecenin bu saatinde yine kimin cesedini buldun yaşlı bunak!

- Phelps!
- Biggs?
- Geçen hafta öldürülen şu küçük kızın günlüğünü bulmuşlar.
- Bakabilir miyim? >>

17 Nisan 1946

Ayakkabımın incelmiş köselesi ıslak kaldırımlara vurdukça, annemin ayakkabılarını giymeye çalışan 5 yaş halim geliyor aklıma. Annemin güzel ve parlak ayakkabıları da aynı bu sesi çıkarırdı taş kaldırımlara vurdukça. Annem... Kim bilir ne haldedir şimdi? O huysuz babam ve beş para etmez ağabeyimle uğraşıyordur herhalde. Ben mi? Ben elbette ki ünlü olmak için buradayım. Bundan bir sene sonra herkes beni konuşuyor olacak. Kirli sokakların loş ışıklarından çıkıp film setlerinin parlak spotları altına girmem pek de uzun sürmeyecek. Güzel arabalara binip yakışıklı erkeklerle öpüşeceğim... Biliyorum, biliyorum. Belki daha 15 yaşında genç bir kız olabilirim ama sırada bekleyen diğer herkesten daha güzelim. Hem yarın deneme çekimim olacak, o şişman yapımcının gözü benden başkasını görmeyecek... Evden kaçtım evet ama herkes hayatında risk alır değil mi?

8 Şubat 1947

Işıklarla ve renklerle gizlenmiş karanlık bir hikâye bu. Bunca parlak rengin, ışıltının altını kaldırdığınızda bulacağınız, kurtlanmış yalanlardan başka bir şey değil. Kimi zaman elmalı tart kokularıyla dolu bir mutfak, bazen tok sesli ve güven verici bakışlara sahip etkileyici bir erkek, bazen havuzlu bir villa, bazense yüklü bir banka hesabı olarak görünüyor bu yalanlar. Karanlığın farklı tonları vardır derler hep... Evet,burası gözünüzü alacak kadar karanlık. Ve ben gözü kamaşıp körlüğe mahkum olan binlerce insandan biriyim.


360
PS3

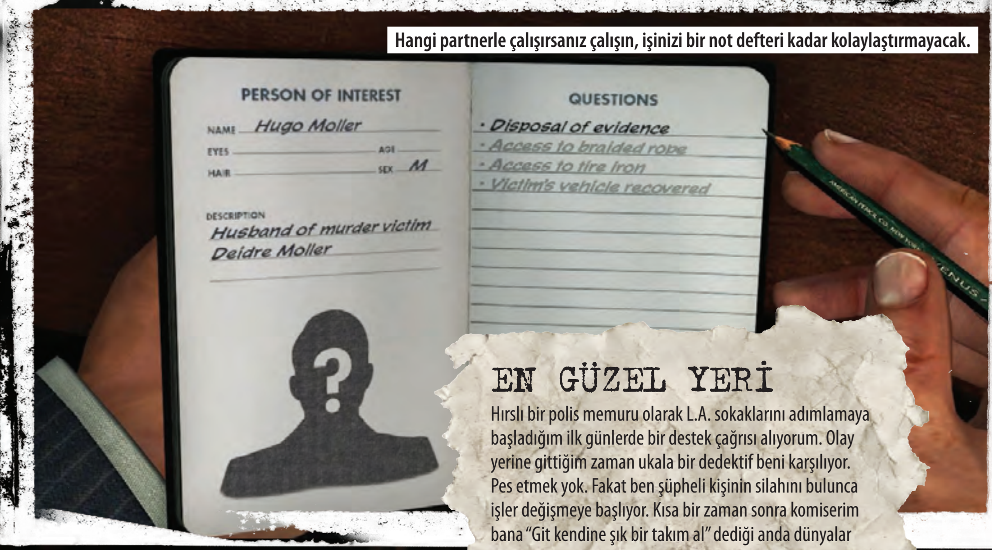
- Phelps sanırım katil diye içeri tıktığımız herif, eee nasıl desem, asıl katil o değil.
- Ne demeye çalışıyorsun?
- Az önce benzer şekilde öldürülmüş bir kız daha bulduk.
- Haydi gidelim, lanet olası!

KOYU KARANLIK

L.A. Noire… Hayallerin gerçeğe dönüştüğü oyun. En azından benim için. Ciddi anlamda uzun zamandır bu oyunun hayalini kuruyordum ben. Bakın "gibi, benzeri" gibi kelimeler kullanmıyorum. Direkt hayalini kurduğum oyun buydu. Hani *GTA* son derece yüksek tempolu, böyle atlamalı patlamalı aksiyonun hasıdır ya, ben hep bu sandbox'ın içinde düşük tempoyla, ipucu toplayarak, insanlarla konuşarak takılmak istemişimdir. *GTA*'da bunu yapmak isteseniz de oyun sizi sırtınızdan ittirir "Hadi bekleme yapma" diye… Zamanında benzer bir şeyleri *Alan Wake* deneyecek diye heyecanlanmıştım ama onda da oyunun konseptini değiştirdiler sonradan. Eskinin klasik point&click macera oyunlarını alın ve *GTA* konseptinin içine yerleştirin. Alın size L.A. Noire…

1947 yılının Los Angeles'ındayız. Sinema, caz, yeni model otomobiller, güzel kadınlar ve medeniyetin en parlak ışıkları… Ortalama hayatlara sahip insanlara şan, şöhret ve ışıltılı hayaller sunan Los Angeles, işsiz güçsüz bir sürü insanın, kaçakçıların, kaçakların, katillerin ve hırsızların da yaşam alanı haline gelmiş. Bu nedenle polis gücü de kanunsuzlar karşısındaki baskısını ve şiddetini artırmış durumda. Giderek yükselen suç dalgası karşısında polis de daha sert önlemler almaya başlamış. Gazetelere konu olan haberler, müzik ve sinemadan daha çok suç ve polisin önlemleri üzerine kurulmaya başlamış. Halk ve polis arasındaki mesafe giderek açılırken teşkilatın içinde de rüşvetçi polislerin olduğu söylentileri almış başını gitmiş. Kısacası Los Angeles Polis Departmanı'nın başı hem yolsuzluklarla hem de kamuda yarattığı imajla dertte. Yaklaşan seçimlerin gerdiği politik ortam içinde zor bir dönemden geçen teşkilatta parıldayan kişiyse biziz, yani Cole Phelps.

Cole Phelps bir İkinci Dünya Savaşı gazisi. Gelecek vaat eden parlak imajına karşın sanki karanlık ve unutmak istediği bir geçmişe sahipmiş gibi bir havası var. Los Angeles sokaklarını arşınlamaya başlamadan önce doğu cephesinde boy göstermiş. Orduya katılmasının en büyük sebebi ün kazanıp bir kahraman olma arzusu. Savaştan sonra da aynı nedenle polis teşkilatına katılıyor. Cole İrlanda kökenli, inatçı bir adam. Bir şeye kafayı taktığı zaman onu kolay kolay bırakmıyor. Bir polis için son derece işe yarar karakter özellikleri bunlar. Zaten amirlerinin dikkatini de inatçılığıyla çekiyor.



Hangi partnerle çalışırsanız çalışın, işinizi bir not defteri kadar kolaylaştırmayacak.

EN GÜZEL YERİ

Hırslı bir polis memuru olarak L.A. sokaklarını adımlamaya başladığım ilk günlerde bir destek çağrısı alıyorum. Olay yerine gittiğim zaman ukala bir dedektif beni karşılıyor. Pes etmek yok. Fakat ben şüpheli kişinin silahını bulunca işler değişmeye başlıyor. Kısa bir zaman sonra komiserim bana "Git kendine şık bir takım al" dediği anda dünyalar benim oluyor. Artık ben de "büyük çocuklar ligi"ndeyim. Bu kadar çabuk yükselerek birilerinin sinirini bozduğumun farkındayım ama bundan sonra Los Angeles benim şehrim… Kimsenin lafına kulak asacak değilim.

Cole ile basit bir devriye polisi olarak göreve başlıyoruz. İlk görevimiz, bir silahlı çatışma için aldığımız destek görevi; olay mahallini araştırmak ve gerekirse bir güvenlik çemberine almakla sorumluyuz. Dar ve karanlık ara sokağa vardığımızda olayı soruşturan dedektifler suç mahallini bize bırakıp gidiyor. Biz de ortağımızla birlikte etrafı araştırmaya başlıyoruz. Açık konuşacağım; daha ilk adımdan bunun *GTA*'ya da, *Read Dead Redemption*'a da, başka bir açık uçlu oyuna da benzemediğinin farkındaydım. Ağır ağır, etrafı araştırarak ve bu sırada sizi işlenen suçun köklerine taşıyacak ayrıntıları düşünerek ilerliyorsunuz. Oyunun ilk birkaç dakikası bu ağır ritme alışmakla geçiyor. Bu ilk görevinizde Cole'un ne kadar cin bir adam olduğu çıkıyor ortaya. Haliyle sivri zekâsı, inatçılığı ve yakışıklılığıyla amirlerinin dikkatini çekiyor. Teşkilatın imajını tazelemek için bir kahraman figürüne ihtiyaç var ve Cole bunun için biçilmiş kaftan gibi görünüyor. Böylece Cole'un Los Angeles Polis Teşkilatı içindeki serüveni, üniformalı bir çaylak olarak başlamış oluyor.

FARKLILIK YARATMAK

LA Noire sadece reflekslerinizi ve gamepad kullanma kabiliyetinizi değil, zekânızı ve sezgilerinizi de ödüllendiren bir oyun. Oyuna ilk başladığım anda biraz afalladığımı itiraf etmeliyim. Özellikle trafik masasına geçmeden önce, komiserim benden bir suçluyu sorgulamamı istediğinde, anında çuvalladım ve "En görmüş geçirmiş oyuncunun bile ne yapacağını şaşırdığı anlar olacak" notunu aldım defterime. (Özellikle de benim gibi hiç *Phoenix Wright* oynamadıysanız.) Bunun sebebi LA Noire'ın pek alışık olmadığımız bir oyun yapısı sunuyor olması. Bir dosyayı açmadan önce ilkin brifing alıyorsunuz. Genelde ilk adımınız suç mahalline gitmek oluyor. Suç mahallindeyse işe, sıklıkla alana ilk intikal etmiş polisten bilgi alarak ya da adli tıpçıyla fikir alışverişinde bulunarak başlıyorsunuz. Ardından etrafı aramaya başlıyorsunuz ve LA Noire ile ciddi anlamda tanışma faslına girişiyorsunuz. Çünkü ipucu bulmanız gerekiyor.

İpucu toplamak biraz dikkat gerektiriyor ama samanlıkta iğne aramak kadar da meşakkatli değil. Bu işi genelde suç mahallinde ya da şüpheli kişilerin mekanlarında gerçekleştiriyorsunuz ki bu noktada oyunun çok çok ince düşünülmüş bir özelliğinden bahsetmek istiyorum: Oyun size müzikle bir şeyler anlatmaya çalışıyor. Yani ekranda beliren kocaman yönlendirmeler yerine ince tınılarla sesleniyor size. İpuçları için araştırma yaptığınız sahnelerde arka planda hafif gergin bir müzik çalmaya başlıyor; Cole'un dikkatini çeken bir ipucuna rastladığınızdaysa belli belirsiz bir piyano notası duyuyorsunuz. Bu sesi duyduğunuzda bilin ki yakında bir yerde Cole'un gözüne ilişen bir şeyler var, mutlaka elinize alıp daha yakından bakmalısınız. Elinize aldığınız herhangi bir eşyayı




İpuçlarının ne zaman nereden çıkacağı hiç belli olmuyor.



Cinayet masasındaki partneriniz Galloway son derece sinir bozucu bir herif ama kıçınızı kurtarmayı da ihmal etmiyor.

evirip çevirebiliyorsunuz. Eğer bulduğunuz ipucu elinizdeki dosyayla alakalı bir durum içeriyorsa (örneğin bir numara, plaka ya da adres gibi) Cole bunu not defterine işliyor. Bir alandaki gereken tüm ipuçlarını bulduğunuz anda arkadaki gergin müzik de kesiliyor.

Fakat ipucu olayı bu kadar basit değil. Kimi zaman bir ipucu size aradığınız kanıtları hemen sunmayabiliyor. Bir defterin içinden doğru numarayı bulmak, bir çantanın içinden çıkan rujun rengi ya da bir fotoğrafın arkasına düşülmüş not gibi detayları atlamamanız gerek. İpuçlarından kanıtlar elde edemezseniz, şüphelileri sorgularken onları suçlayamazsınız. Eğer şüpheli gördüğünüz birini suçlayamazsanız, onu asla hapse tıkamazsınız. Başarılı bir dedektif olmak istiyorsanız gözlerinizi dört açmalı ve hiçbir detayı atlamamalısınız.

DUDAKLARIMI OKU

Suç mahallini adli tıbba ve polis muhabirlerine bıraktıktan sonra genelde bir sonraki adımınız varsa tanıkları konuşturmak ya da şüphelileri sorgulamak. İşte geldik LA Noire'ın en can alıcı noktasına… Daha önce bir oyunda birinin doğruyu söylediğini anlamak için gözlerine bakmış mıydınız? Ya da birinin bir şeyler sakladığını sezebilmek için hiç mimiklerini takip ettiniz mi? LA Noire'da bunu yapmak zorundasınız. Birinin yalan söylediğini, bir şeyler sakladığını gözünden anlamanız gerekiyor. Oyunun geliştiricisi Team Bondi öyle bir animasyon teknolojisi kullanmış ki bir daha nasıl dönüp de başka oyunları beğeneceğiz bilemiyorum… Team Bondi bu noktada hem teknolojik, hem etkileşim, hem de oynanabilirlik anlamında çok ciddi bir iş başarmış. Yüz animasyonlarının bu denli gerçekçi olması, oyunlardaki karakterlerin inanılabilirliği açısından çok büyük bir eksikti. Bu açıdan bir oyuncu olarak karakterlerle kurduğunuz duygusal bağı güçlendiriyor, tamam, ama en önemlisi bu teknolojiyi sadece oyunun güzel görünmesi amacıyla değil, ciddi anlamda oynanabilirlik deneyimini güçlendirmek için de kullanmaları. Resmen insanların niyetlerini anlamak için mimiklerini takip ediyorsunuz. Bunu başarabilmek Team Bondi için hiç de kolay olmamış; karakterlerin yüzlerini ve mimiklerini aynı anda tam 32 kamera kullanarak kaydetmişler. Sonuç gerçekten muhteşem. Ancak ben ne kadar anlatırsam anlatayım, tam olarak anlayabilmeniz için kesinlikle görmeniz gerek. Peki, bu yeni teknoloji oynanabilirliğe nasıl etki ediyor? LA Noire'daki karakterler, en kaba tabiriyle, gerçek… O an hissettiklerini, o kadar gerçek bir şekilde ifadeye döküyorlar ki nutkunuz tutuluyor. Sanki karşınızda konuşan sanal bir oyun karakteri değil de, gerçek biri… En azından bende durum bu oldu. Sorgulama sahnelerinde resmen oyun oynadığımı unutup polis gibi hissettim kendimi. Böyle hissetmeyeli çok uzun zaman olmuştu; yani oyun oynarken, oyun oynadığımı unutalı… >>



KARANLIKLAR KARASI

Kara film acımasızdır. Kahramanlarını içinde yaşamak istemeyeceğiniz kadar karanlık bir dünyanın içine yerleştirmekten çekinmez. Fakat o dünya yıllar içinde garip bir estetik dil geliştirmiştir kendi içinde. Hollywood'un klasik suç ve melodrama dönemi sayılabilecek film noir dönemi 1940'lardan başlayıp 50'li yılların sonuna dek uzanır. Yöntem olarak Alman dışavurumcu sinemadan etkilenerek ortaya çıktığı söylense de film noir'ın ortaya çıkışında ABD'de yaşanan Büyük Buhran yıllarının etkisi çok büyüktür. Bu arada, film noir tanımını ilk kullanan kişi de İsviçeli sinema eleştirmeni Nino Frank'tir.


Kundaklama vakalarında ipucu bulmak daha zor.



Eğer ipuçları bazı isim ve adresleri çok belli ediyorsa katil muhtemelen bunları bulmanızı istediği içindir.


Bazı dosyalar sizi gereğinden fazla karanlık adamla tanıştırıyor.



Ara sokaklar çok fazla sır saklıyor.



>> şüpheliler ya da tanıklar bir şeyler sakladıklarını hemen açık edebiliyorlar fakat bazen de poker suratlara denk geliyorsunuz ki kafalarından ne geçtiğini kestirmek son derece güç. Bu noktada sezgilerinize ve gözlerinize güvenmekten başka yapacağınız pek bir şey yok.

İşler çok karıştığı andaysa sezgi puanlarınızdan (intuition points) kullanabilirsiniz. Peki nedir bu sezgi puanları? Dosyaları başarıyla çözdükçe, deneyim puanı kazanarak seviye atlıyorsunuz. Her bir seviyede bir sezgi puanına sahip oluyorsunuz. (Mantık çok iyi değil mi? Cole deneyim kazandıkça sezgileri güçleniyor.) Eğer bir sorgulama sırasında karşınızdaki şüpheli sizi çok zorlamaya başlarsa bir sezgi puanı harcayarak yanlış cevaplardan birini kaldırabiliyorsunuz. Ben bu puanları oyunun neredeyse sonuna kadar hiç kullanmadım ama oyunda daha hızlı ilerlemek isteyenler mutlaka kullanacaklardır. Sezgi puanlarını Cole'un not defterinin içinden kullanabiliyorsunuz…

YAZMAK, ÇİZMEK

Not defteri Cole'un her şeyi, sıkı bir partnerden bile daha faydalı bir yardımcı o. Not defterini verimli kullandığınız takdirde çözemeyeceğiniz dava yok. En sıkı ağızlı kişileri bülbüle çevirebilir, hiçbir ipucu ya da kanıtı atlamadan davaları çözebilirsiniz. Cole gördüğü hemen her şeyi not defterine aktarıyor. Kişilerin yaşları, cinsiyetleri, tipleri, mekanlar, ipuçları… Tümü derli toplu bir şekilde not defterine işleniyor. İşlenen suç hakkında toplanan tüm detaylı bilgilere buradan ulaşabiliyorsunuz. Rockstar'ın Social Club platformuna da yine buradan ulaşabiliyor ve üzerinde çalıştığınız dosyayı diğer oyuncuların nasıl çözdüğünü, şüphelileri hangi sorularla kenara sıkıştırdıklarını görebiliyorsunuz. Özellikle bu çok işlevsel olmuş çünkü görevler kendi içlerinde hiç de çizgisel değil. Tamam, LA Noire'ın görevleri belli bir sırayı izliyor ancak görevlerin kendi içinde böyle bir durum yok. Tek bir soru bile sizi başka kişilere, değişik mekanlara yönlendirebiliyor. Bir ipucunun üzerindeki adresi alamadığınız için yarım saat sürebilecek bir dosya, iki saat sonra çözümlenebiliyor. Social Club üzerinden o ana kadar geldiğiniz noktada diğer oyuncuların ne gibi bir yol izlediklerini görebiliyor ve kendi seçimlerinizle karşılaştırabiliyorsunuz.

Peki koca şehirde yapacak başka hiçbir şey yok mu? Sürekli bir dosyadan ötekine mi koşturuyoruz? Hayır. Sokakları arşınlarken polis telsizinden duyduğumuz anonslara cevap verebiliyoruz. Eğer o anda sokaklarda işlenen bir suç varsa ve destek gereki-

MELEKLERİN YÜKSELİŞİ

Şimdi Los Angeles olarak bilinen topraklar bundan binlerce yıl önce Tongva ve Chumash adlı yerli kabilelere ait topraklardı. Ta ki 1542 yılında Juan Rodriguez Cabrillo adlı bir Portekiz doğumlu İspanyol Donanma Kumandanı'nın bölgeyi İspanya İmparatorluğu'na ait ilan etmesine kadar. Fakat ilginçtir, Cabrillo ve emrindekiler buraya herhangi bir yerleşim kurmadan kuzeye doğru devam etmişler. Bir sonraki keşifse tam 227 yıl sonra gerçekleşmiş. Misyoner Juan Crespi ve denizci Gaspar de Portola ile birlikte bugünkü Los Angeles şehrinin olduğu yeri verimli görüp bir kasaba inşa etmeye karar vermişler. Kasaba resmi olarak 4 Eylül 1781'de Los Pobladores (The Residents - Sakinler) olarak bilinen 44 kişi tarafından kurulmuş.



Mevzu nerede, mafya orada.





Cole son derece uyanık bir adam. Daha ilk andan kendini belli ediyor.



Böyle karanlıklardan geldiğine bakmayın, oyunda otomobillerin rolü çok büyük.



Cole'un sol direği gayet sağlam.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yoğun noir atmosfer ✔ Yeni animasyon teknolojisi ✔ Şüpheli sorgulama
✔ Detaylı çalışılmış Los Angeles şehri ✔ Müzikler ve seslendirme
✖ Ufak tefek grafik hataları ✖ Bazen çizgiselliğin sizi sınırladığını hissediyorsunuz

yorsa polis bunu anons ediyor. Eğer destek vermek istiyorsanız anonsu cevaplıyorsunuz. Bu sayede suçun işlendiği yer haritanızda beliriyor. Peşinde koşturabileceğiniz yaklaşık 40 adet sokak suçu var ve bunlar oyunun temposunu artıran gayet heyecanlı görevler. Suçluları hem aracınızla, hem de taban teperek yakalamanız ya da onlarla silahlı çatışmaya girmeniz gerekebiliyor. Bazen silaha hiç bulaşmadan direkt kafa göz girdiğiniz de oluyor. Bu görevler genelde oldukça kısa sürüyor ancak hepsinin kendi içinde küçük birer hikâyesi var.

Evet, LA Noire'ın temposunun yükseldiği anlar da oluyor. Bazı şüpheliler sizi kandırıp ortadan kaybolabiliyorlar. Özellikle kovalamaca sahneleri oldukça heyecanlı. Yıllarca suçluyu oynadıktan sonra bu kez polis olmak benim çok hoşuma gitti. Bir suçlunun arkasında bağırmak, durması için ateş açmak, sonra onu kelepçelemek insanı epey havaya sokuyor. Mesela bir görevde bir otobüs şoförünü bulmanız gerekiyor fakat onu bekleyecek zamanınız yok. Başlıyorsunuz adamın otobüs hattı üzerinde son sürat gaza basmaya. Sireniniz de açık, tüm sivil arabalar size yol veriyor. Başka bir göreve bu kez bir taksiyi bulmanız gerekiyor. Polis telsizinden sürekli adamın nerede olduğu güncelleniyor. Sokaklar yine bizim, her ara sokağı kullanarak adamı bulmaya çalışıyoruz. Yol kenarlarındaki kapalı hat telefon terminallerinden merkeze ulaşabiliyoruz. Bir adresin, plakanın kime ait olduğunu öğrenebiliyoruz. Kısacası oyun size kendinizi bir dedektif gibi hissetmenizi sağlayacak her şeyi sağlıyor.

SİZİ CİDDİYETE DAVET EDİYORUM

LA Noire gerçekçilikten ve ciddiyetten bir an bile ödün vermeyen bir oyun. Elinize silah alıp ortalığa ateş açmayı unutun; kaldırımların üzerinde tam gaz gidip yayaların üzerinden geçmeyi de… Siz bir polissiniz ve buna göre davranmanız gerekiyor. Kanunu sokaklarda siz temsil ediyorsunuz ve ortada toplumu korumak için ettiğiniz bir yemin var. Oyunun sizi sınırladığını düşünmeyin. Cole bir dedektif ve ona göre davranıyor sadece. Komik durumlara düşmekten ve teşkilatın adını kirletmekten son derece çekiniyor. Bunun yanında silahına sadece zorunlu olduğu durumlarda başvuruyor. Cole'un silah deposu öyle çok geniş değil. Polis teşkilatı ona ne sunduysa yetinmek durumunda, bir 45.'lik, bir pompalı, belki yolda bulursa bir Thompson SMG, o kadar. Emin olun zaten fazlasına da ihtiyacı yok Cole'un. Diğer durumlarda da zaten yumruklarını konuşturuyor Cole. Dövüşmek oldukça kolay ama bir o kadar da etkili.

Ve Los Angeles… Oyunun asıl başrolü ona ait. Tüm o karanlık koşuşturmaların arasında, katili sakladığını bildiğiniz ama yine de hayranlıkla bakmaktan kendinizi alıkoyamadığınız koca bir şehir Los Angeles. Team Bondi'ın ayrıntılara verdiği öneme saygı duymamak elde değil. Oyundaki Los Angeles, içinde rahat rahat takılabildiğiniz bir şehir olmamasına rağmen –zaten buna pek de vaktiniz olmuyor- sunduğu farklı mekanlar ve bu mekanların içinde sunduğu detaylarla sizi kendine hayran bırakıyor. Ve şehir, içinde dikkatli gözlerden kaçmayan politik göndermeler barındırıyor. Örneğin, evsizler kampının içinde İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra kapitalist sisteme karşı çıktığı için her şeyini kaybetmiş olan eski Amerikan Ordusu gazilerine rastladım. İlginç bir karşılaşmaydı doğrusu. Tüm çürümüşlüğün allanıp pullaranak saklanabildiğini fark eden hükümetlerin yükselme döneminde geçiyor oyun ve bunu şehrin içinde net bir şekilde hissedebiliyorsunuz. Yine de kullanılan renk tonlarının uyumu, yağmur yağdığında parlayan yollar, geri planda size eşlik eden saksafon, noir atmosferi çok daha derin çekmenizi sağlıyor ciğerlerinize. Bu ağırlığı en son *Heavy Rain*'de hissetmiştim…

Yan rol ödülleriniyse otomobillere ve müziklere vermek istiyorum izninizle… Noir tonların en geniş renk paletini belki de otomobiller sağlıyor. Parlak jantları, yuvarlak hatlara sahip kokpitleri, sokak lambalarının altında parlayan boyalarıyla Los Angeles'ın 1940 model otomobilleri oyuna ağır bir karakter veriyor. Ve sanki caz müziği bu otomobillerin içinde dinlensin diye bestelenmiş. Hani her dedektiflik hikâyesinde sert kahramanların ardından romantik hikâyeler çıkar ya… Bu romantizmin iki sebebi caz ve eski model ağır otomobillermiş gibi geliyor bana… Bu ikilinin bir yanı ağır ve kendinden emin. Ve oyuna çok şey katıyorlar.

MELEKLER ŞEHRİNE ÇAĞIRIYORUM SİZİ

LA Noire, noir'ın tüm klişelerini kullanarak yepyeni bir deneyim sunan, her yanında özenle konuşlandırılmış detaylar barındıran son derece keyifli bir oyun. Sağda solda, oyundaki görevlerin birbiriyle alakasızlığından ve bu nedenle hikâyeden yoksun olduğundan yakınanlara rastlayacaksınız, kesinlikle kulak asmayın. Oyundaki her bir dosya kimi zaman güçlü, kimi zaman fark edemeyeceğiniz kadar ince bir kurguyla bağlanıyor birbirine. Cole'un geri planda akan hikâyesini çözmeyi de size bırakıyorum. Evet, oyunu tamamlayan bir hikâye var… Hem de en karasından bir hikâye bu. Rockstar… Sana ben ne diyeyim… Portfoyünde *The Getaway* gibi vasat bir oyundan başka bir şey olmayan Brendan McNamara'nın ekibine ne yaptıysan artık bize LA Noire gibi mükemmele yakın bir oyun verdiler. Peki, oyunun hiç mi kusuru yok? Elbette ki var… Ufak tefek grafik ve fizik hataları ya da zaman zaman çizgiselliğe düşmesi eksi olarak sayılabilir ama emin olun bunlar üzerine cümleler döşenecek şeyler değil. LA Noire detaylı ve renkli bir tablo… Uzunca bir süre gözlerinizi ayıramayacağınıza eminim… @

Heavy Rain  > L.A. Noire  > Infamous 

→ **Tür:** Aksiyon - Macera → **Yapım:** Team Bondi → **Dağıtım:** Rockstar Games / Aral → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 179 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** www.rockstargames.com/lanoire/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Klasik macera oyunlarının detaycı ruhunu, GTA'nın içine yerleştirin;karşınızda kusursuza yakın bir dedektiflik hikâyesi duruyor.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



ÇALSIN DAVULLAR! -CAN ARABACI

Patapon 3

BEN OLSAM

Ben olsam oyunun zorluk seviyesini biraz daha yükseğe çekip mini-oyunları oyuna geri eklerdim. Grind kısımlarını muhtemelen tamamen kaldırıp atardım. Üstüne bir de Pataponların karakteristiklerini ikinci oyun seviyesine çektim mi şahane bir Patapon oyunu çıkardı ortaya. Ah beni alacaklar şu oyuna yapımcı olarak, ne harikalar yaratırım ama bilmiyorlar kıymetimi...

HANİ OYUN DÜNYASININ parlak, orijinal ve ilginç fikirlere ihtiyacı var diyoruz ya zaman zaman, dilimizde tüy bitmediyse sebebi bunu başarabilen Patapon gibi oyunlardan bütünüyle yoksun olmamamızdır. Ritim oyunlarına farklı bir yaklaşımı var bu serinin. Sanki ritmi yakalamaya çalışıyormuş gibi değil de, Pataponların kaderini kontrol ediyormuş gibi hissettirebiliyor insana. Ve tek yaptığı, pata pata pata pon. Bir diğer deyişle; kare kare kare yuvarlak. Ama en orijinal fikirler bile bir süre sonra eskiyebiliyor, o eski heyecanını yitiriyor. Patapon da üçüncü kere PSP'lerimize konuk olurken biraz yıpranmış gözüküyor... Eski canlılığı yok sanki, ama içinde hâlâ hayat enerjisi taşıdığı kesin.

Patapon 2'nin tam bittiği noktadan devralıyor Patapon 3 bayrağı. Ordumuz, yanlışlıkla serbest bıraktığımız kötü güçler tarafından taşa çevrilmiş durumda. Pataponların taptığı yüce varlık olarak bu umutsuz anlarında onlara çıkış yolunu gösteren de yine biziz tabii ki. Güçlü Patapon kahramanlarından birinin vücuduna girerek bizzat savaş alanından müdahale ediyoruz bu sefer olaya. Bu sırada da oyunun öncekilerden ilk büyük farkı ortaya çıkıyor; karakter seçimi. Patapon 2'de kahramanımızın eline çeşitli silahlar vererek farklı rollere büründürebiliyorduk, ancak bu sefer oyun en başından bize sınıf seçimi yaptırarak aradaki çizgiyi çok kesin ve net bir şekilde çiziyor. Üç farklı kahramandan birini seçerken dikkat etmek gerekiyor, zira bu seçimi geri almanın tek yolu oyuna en baştan başlamanız.

PATA, PATA... BİR PATA DAHA

Artık komuta ettiğiniz Patapon birliğinin önceki oyunlara göre çok daha ufak olduğunu fark etmeniz çok da uzun sürmeyecek. Eskiden ordu kontrol ederken, artık 5 kişilik ufak bir birliği yönetiyoruz. Bu 5 kişilik birlik oldukça yetenekli olmasının yanında sizi daha stratejik düşünüp daha dikkatli olmaya yönlendiriyor. Önceki oyunda bir iki Patapon'un ölümü kabul edilebilir bir bedelken, burada bölümü kaybetmenize sebep olacak kadar ciddi olabiliyor. Bu yüzden de yanınıza hangi sınıflara ait Pataponları alacağınızı, hangi eşyaları geliştireceğinizi ve hangi özel yetenekleri kullanacağınızı planlamanız gerekebiliyor zaman zaman. Eşyaları geliştirmek demişken... Artık çeşitli ganimetleri birleştirip yeni eşyalar yaratmak yerine elinizdeki eşyalara seviye atlatabiliyorsunuz. Bunun için yine yüklü miktarda ücret gerekiyor tabii, onu da işinize yaramayan ganimetlerinizi parçalayarak elde ediyorsunuz. Bu konuda basitleştirmeye gitmek iyi olmuş açıkçası. Zira şu anda sınıf ve yetenek sistemi yeterince büyük bir uğraş haline gelmiş durumda. Ama...

...Ama mini-oyunların da bu sadeleştirmeye kurban gitmiş olmasını kabullenemiyorum. Bizi aynı bölümleri tekrar tekrar oynamaktan kurtaran ve değişik bir tat sunan o mini-oyunların tamamen kaldırılmış olması belki de atılan en büyük geri adımlardan biri. Arena of Valor gibi yeni oyun modları bile bu eksikliği kapatmaya yetmiyor. Bir diğer sorun da oyunun önceki Pataponlara göre giderek daha fazla kolaylaşıyor olması. Patapon 2'de de bunun izleri vardı ama bu sefer biraz abartmışlar. Mesela eğer "grind" olayına yüklenip bir bölümü yapmanız gerekenden daha üst bir seviyede tamamlarsanız oyun neredeyse tek kahramanınızla bile geçebileceğiniz kadar kolaylaşıyor. Hatırlarsanız, ilk oyunda Fever moduna geçebilmek için 10 başarılı ritim tutturmak gerekirdi. Patapon 3'teyse sadece 3 başarılı ritim sizi Fever'a taşımaya yetiyor ki sadece bu açıdan bakınca bile oyunun zorluk ivmesinin hızla dibe vurduğunu görmemek için kör olmak lazım.

Yine de karşımızdaki şey bir Patapon ve hâlâ kendisinden başka benzeri yok. Geriye attığı adımlara rağmen, artık son nefeslerini vermek üzere olan PSP'de oynayabileceğiniz en eğlenceli ve sevimli ritim oyunlarından biri olmaya devam ediyor. Bu jenarasyonun belki de son Patapon oyunu için son bir kere de olsa kare kare kare yuvarlak yapmaya değer sanırım...

→ **Tür:** Ritm/Aksiyon → **Yapım:** SCEA → **Dağıtım:** SCEI → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** http://patapon.wikia.com/wiki/Patapedia

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Arena of Valor ve zindanlar monotonluğu alıyor, ✓ Yeni kahraman ve eşya seviye sistemi, ✓ Nihayet oyunu durdurmak mümkün! ✓ Pataponlar hala çok sevimli, ✓ Ritmler hala çok eğlenceli. ✖ Oyunu durdurmak için ritm çalmak zorunda kalmasaydık keşke? ✖ Mini-oyunlar gitmiş, ✖ Önceki Patapon oyunlarındaki ruhu biraz kaybetmiş sanki... Biraz ama!





Zindanlarda ilerlemesi eğlenceli olsa da mini-oyunların yokluğunu kapatamıyorlar. Şarkı söyleyen ağaçları geri istiyoruz!

Patapon kahramanlarının daha insansı olmaları sadece görünüşlerine yansımamış, bakın nasıl da karambolde orman yangını çıkartmaya çalışıyorlar!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Kimi dalları budanmış olsa da Patapon hâlâ o bildik patapon. Hatta Pata pata pata pon. Öncekileri sevdiyseniz bakmadan geçmeyin.

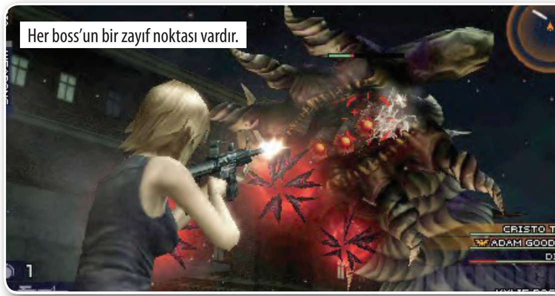
7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BEN OLSAM...

Oyunu odalara bölmek yerine daha büyük alanlar açardım. Ölmek bilmeyen, oyuncuya kan kusturan yaratıklarla illa karşılaşmak yerine farklı geçiş noktaları eklerdim. Oyuncuya daha fazla güçlenip geri dönebilmesi için birkaç şans verirdim. Bu haliyle tek bir seçenek var, ya öleceksin, ya da öleceksin… Bazen tek bir kapıdan geçebilmek için akla karayı seçiyorsunuz.



Her boss'un bir zayıf noktası vardır.

PSP

SİZ HÂLÂ YAŞIYOR MUSUNUZ? -FURKAN FARUK AKINCI

The 3rd Birthday

Parasite Eve aklımdaki silik anılardan ibaret. Bundan 13 yıl önce PSOne'ın başında bana hem gergin, hem de sinir bozucu anlar yaşattığını hatırlıyorum. Yurtdışında oyunu "*Resident Evil*'dan sonraki adım" falan diye tanıtmışlardı zamanında ama gerek atmosferin zayıflığı, gerekse de oynanıştaki hatalar yüzünden belli bir oyuncu kitlesinin dışına çıkamamıştı *Parasite Eve*. Özellikle Japonya'da çok tutulunca devamı da çıkmıştı. Ne bileyim, *Resident Evil* tarzı grafiklerin üzerine serpiştirilen *Final Fantasy* çakması savaş ve karakter geliştirme sistemi pek bir garipti… The 3rd Birthday, *Parasite Eve* serisinin üçüncü oyunu ve seriyi baştan başlatmak, *Parasite Eve* tarihini sıfırdan yazmak ister gibi bir hali var. Hani "Durun, durun aslında şöyle olacaktı oyun" demek ister gibi…

KAHROLASI HÜCRELER

The 3rd Birthday'in kahramanı Aya Brea. Önceki oyunları oynadıysanız bilirsiniz. Fakat ilginçtir, bu kez kendisi ve yaptığı işlerden çok göğüsleri ve bacakları ön planda Aya'nın. Bu nedenle son zamanlarda gördüğüm en silik baş karakter olmuş kendisi. Hikâyenin bu denli önemli olduğu bir oyunda, mıymıy bir kahraman kafadan eksi puanı yapıştırma isteği uyandırıyor. Her neyse… Oyun 2012 yılında Manhattan'ın birtakım tuhaf yaratıklar tarafından işgal edilmesiyle açılıyor. Yerin altından uzayan köklerden fışkıran bu paint-terk yaratıklar, insanlarla beslenmeye başlıyor (o değil de, yaratık tasarımları gerçekten çok kötü). Kolluk kuvvetleri de bu duruma bir dur demek icap ettiğinden CTI (Counter Twisted Investigation) adlı bir güvenlik birimi oluşturuyorlar.



Bu üçgeni gördüğünüz anda dalın yaratığın içine!

CTI'yı oluşturan Dr. Hyde Bohr ile Aya'nın tanışmalarıysa biraz eskiye dayanıyor. Bohr, Aya'yı 2010 yılında St. Patrick Katedrali'nin arkasında telli duvaklı bir şekilde yerde yatarken bulmuş meğer. Sonrasında artık olaylar nasıl gelişmişse, Bohr Aya'nın bilincini etrafındaki diğer insanlara aktarabildiğini keşfetmiş. Efendim, ikilimiz 2013 yılında Overdive System adlı bir cihazı tamamlayarak Aya'nın bilincini geçmişe göndermesini sağlıyorlar. Bu sayede Aya, Twisted adı verilen bu yaratıkları Manhattan'ı işgal etmeden durdurmaya çalışıyor. Ve işte karşınızda süper zorlama bir senaryo. Yine de çok hakkını yemeyeyim, baştan biraz kabız durumlar yaratsa da sonradan biraz olsun sarmaya başlıyor.

ENDOPLAZMİK RETİKULUM

Oyun çok afili bir videoyla açılıyor, ama öyle böyle değil. Square oyunu sağlam cilalamış. Oynanışın ise tüm bu cilanın arasında kaybolduğunu söyleyemem. Adamlar ciddi anlamda çeşitli bir oynanışa kasmışlar ve aksiyonun üzerine hafif bir karakter geliştirme mekaniği serpiştirmişler. CTI üssünde gezebileceğiniz birkaç bölüm var. Ana merkezdeki Overdive makinasından yeni bir görev alabilir, yine aynı mekandaki bilgisayar üzerinden o ana kadar yaptıklarınızın günlüğünü okuyabilirsiniz. Bu bilgisayardan karakterlerin dosyalarına da ulaşabiliyorsunuz. CTI üssünde atış talimi yapabiliyor, üstünüzü başınızı da değiştirebiliyorsunuz. Üzerinize giydiğiniz her kıyafetin belli özellikleri olduğunu da belirtelim. Karakter geliştirmeyse göründüğü kadar havalı değil. Ancak bu iş için o kadar şık bir menü tasarlamışlar ki gözünüzü alamıyorsunuz. Aya'nın hücre yapısını değiştirebildiğiniz karakter geliştirme ekranında, yaratıklarla savaşırken elde ettiğiniz yeni hücre setlerini kullanabiliyorsunuz. Daha hızlı iyileşme, daha sıkı bir nişancı olma, daha seri hareket etme gibi bir ton özellik kazanabiliyor Aya. Bunun yanında silahlarınızı da dilediğiniz mermi ya da ekipman setleriyle değiştirip geliştirebiliyorsunuz. Uzaktan bakınca, silah ve karakter geliştirmenin gayet başarılı bir harmanı gibi dursa da ortada öyle pek derin bir olay yok maalesef. Zira her kapı aynı koridora çıkıyor.

ÇİCEKLER AÇTI ZİHNİMDE

Görevler genelde bir odadan diğerine savaşarak geçmenizden ibaret. Kulağa monoton gelse de, özellikle ilk görevlerde hayli heyecanlı anlar yaşıyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Eğlenceli çatışmalar
- ✓ Basit de olsa karakter ve silah geliştirme sistemi
- ✓ Bedenden bedene geçebilme
- ✗ Oyuncuyu hapsedecek kadar çizgisel olması
- ✗ Zayıf başkarakter
- ✗ Haddinden fazla zorlayan düşmanlar

Metal Gear Solid > Silent Hill Origins > The 3rd Birthday



Nişan alma sistemi hiç de fena çalışmıyor. PSP gibi elkol ağrıtan bir sistem için bile başarılı sayılabilecek bir kontrol şeması var oyunun. Savaş alanına girdiğiniz anda etrafınızdaki askerlerin yerlerine iyice bakmanız lazım çünkü tümünün bedenlerine geçiş yapabiliyorsunuz. Bazen elinizdeki silahlarla öldüremeyeceğiniz düşmanlarla karşı karşıya kalıyorsunuz ve kaçmanız gerekiyor. Bedenden bedene atlamak daha kolay kaçma imkânı veriyor örneğin. Aya'nın bu gücünü türlü taktiklerde kullanabiliyorsunuz. Yine de oyun "günü geçmiş" olmaktan kurtulamamış. Şu az önce bahsettiğim alandan alana ilerleme olayı, oyunun beline odunu vurmuş. The 3rd Birthday fena halde çizgisel bir oyun. Bu çizgisellik içinde ölmek bilmeyen düşmanlarla tıkılı kalmaksa daha fena… Yine de PSP'nizde oynayacak pek oyun bulamadığınızı bildiğimden, günü kurtarmak üzere oynamanızı önerebilirim.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Parasite Eve'in geri dönmesi güzel. Bir önceki neslin oyunu olarak dönmesi kötü.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon - RYO → **Yapım:** Square Enix → **Dağıtım:** Square Enix → **Sistem:** PSP → **Kutulu Fiyatı:** 119 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/jmlrH1



UZUN ZAMAN ÖNCE, ÇOK UZAK BİR OYUNCAK KUTUSUNDA... – ALİ SEZGİN

Lego Star Wars 3

EN GÜZEL YERİ

Kesinlikle uzay savaşları. Eğer Lucas Arts aklını başına alıp Level 5'e yeni bir Rogue Squadron oyunu yaptırsa tek başına 3DS alma nedeni olabilir. 3D uzayın sonsuzluğunu daha önce hiçbir oyunun yansıtamadığı gibi gösterebiliyor.

İnsanların güzel bir fikir bulup suyunu çıkarana kadar onu sömürmeye çalışmalarına gıcık oluyorum. Lego Star Wars mesela... İlk oyunu hepimiz severek oynamıştık. Şirindi, hoştu hatta bayağı da keyifliydi ama bir yerden sonra insana gına geliyor. Lego neredeyse dünya üzerindeki bütün konseptlerle bir arada kullanılabilir ama bu mümkün diye ille de yapacaksınız anlamına gelmiyor ki? Firmaların elindeki markaları iyi kullanmaları, suyunu çıkarmamayı öğrenmeleri gerekiyor. Ya Lego Star Wars 3(D)'te olduğu gibi karışımın içine yeni bir malzeme katacaksınız ya da hiç yapmayacaksınız. 3D'nin bir oyunu daha arzulanabilir hale getirdiği bir gerçek, ama işlevselliği tam anlamıyla bambaşka bir hikâye.

YETERİNCE İYİ BİR ÇOCUK OLURSANIZ YODA'YI BİLE GÖREBİLİRSİNİZ

Lego Star Wars 3, serinin işlemediği film kalmadığından ve 'Extended Universe'ün biraz daha yüksek yaş grubuna hitab ediyor oluşundan dolayı elindeki son kaynağa elini atmış durumda; "Klon Savaşları" animasyon serisi. Zaten izleyenler bilir, normalde ikinci ve üçüncü film arasındaki boşluğu dolduracaktı ama şimdilik çok farklı yönlere doğru ilerlemeye devam ediyor ama hayırlısı bakalım. Yanına padawan olarak Ashoka Tano'yu alan Anakin ve Obiwan'ın Grivious ve Dooku önderliğindeki Droid ordusuyla kapışmalarını konu alan oyunumuz, hikâye konusunda çok kasmayıp doğrudan animedeki bölümleri oyuna çevirmiş. Biliyorsunuz Lego oyunlarında legolar asla konuşmazlar; bir de üstüne senaryoyu ilerleten ara sahneler yerine Jango Fett'in kafasıyla futbol oynamak gibi komikliklere girme durumları olduğu için eğer ilgili bölümü seyretmediyseniz, ne olduğunu anlamanız güç. Star Wars'un klasik kayan yazıları her bölümün başında olayların başlangıcını anlatıyor ama sonra ne olduğunu anlamak mümkün değil maalesef.

Lego Star Wars 3, üç boyutun en çok yakıştığı oyunlardan biri olmasına rağmen özellikle 3D'yi kullanan bir numarası yok. Sadece güzel olan oyun üç boyut açıldığında çok daha güzel oluyor. Oynanış bildiğiniz Lego oynanışı. Öncelikle küçükler için tasarlanmış, ölmenin mümkün olmadığı, en fazla 5-6 dakikalığına takılabileceğiniz minik bulmacalardan oluşan klasik Star Wars yani. Yaklaşık her üç bölümde bir it dalaşlarıyla uzay savaşları var ki oyunun en tatlı çalıştığı yer burası. Sonuçta hâlâ bir Lego oyunu oynuyor olacaksınız ve sinir bozucu derecede kolay bir deneyim olacak ama bu hemen yanından geçtiğiniz Destroyer'ı, etrafınızda uçuşan uçak parçalarını daha az etkileyici kılmıyor.

GÜCÜN GÖKKUŞAKLARINA ETKİSİ

Gerisi de Lego serisi... Her bölümü 3-4 karakter ile oynuyorsunuz ve her karakterin kullanabileceği özel parçalar var. Jedi'lar kapıları kesebiliyor veya güç ile ulaşılması zor parçaları çekebiliyorlar. Clone askerlerinin de kanca atmak ve patlayıcı kurmak gibi değişik özelikleri var. Oyunda toplamda 5 çeşit birim var ve isimleri değişse bile hemen hemen hepsinin benzer özellikleri var. LSW 3 çok uzun olmadığından bölümlere normalde o bölümde olmayan karakterlerle açılabilecek kapılar da eklenmiş. Bu şekilde genel olarak en fazla zor bulunan lego parçaları ve toplanabilir eşyalar açıyorsunuz. Özünde oyunun gidişatını değiştirecek şeyler sayılmaz yani. Topladığınız para ve fazladan legolarla da ana gemiden çeşitli bonusları açmak mümkün. Komik şekilde zıplayan karakterlerden karakterlerin parçalarını birbirleriyle değiştirmeye kadar bir sürü değişik özellik var ama hiçbiri aman aman şeyler sayılmaz.

Lego Star Wars 3D, bir çıkış oyunu olarak fena olmamasına rağmen, yetişkinleri veya en azından daha önce herhangi bir Lego oyunu oynamış gençleri çok etkilemeyecektir. Üç boyutun da çok büyük bir fark yaratmadığını düşünürsek, deliler gibi platform oyunu arıyorsanız Lego ve Star Wars ikilisini şimdilik hak ettiği yerde, hayallerinizde bırakmanızda fayda var.



Obi-wan Lego dünyasında konuşamasa bile bilgelik taslamaktan geri kalmıyor.



Çoğu zaman Jedi karakterlerini kullanıyor olacaksınız. Lazer saldırısına karşı kendini savunabilen tek sınıf onlar çünkü.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** TTGames → **Dağıtım:** Lucas Arts / Nortec → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/i170hS

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Güzel grafikler ✔ Uzayda it dalaşı yapmak ✖ Çabuk bitiyor
✖ Fazla kolay ✖ Senaryo çok kopuk ilerliyor ✖ Tekrar eden müzikler

Lego Star Wars 3 > Rayman 3





Oyunu üç boyutlu olarak gördükten sonra ekran görüntülerinin ne kadar yanıltıcı olabildiğini daha iyi anlayacaksınız.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Star Wars'u da, Lego'su da, 3D'si de tamam ama garip şekilde bu bize yetmedi.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





HAVHAVLARIN YANINA BİR DE MİYAV! -EMRE İNAL

nintendogs + cats™

HANGİ PLATFORM?

Hangisini seçtiğiniz sadece başlangıçta seçebileceğiniz köpek cinsini etkiliyor; ilginizi çeken hangisiyse onu alın, keyfinize bakın.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eski oyun kötü yanlarından arındırılmış ✔ Tüm hayvanlar tek oyunda elde edilebiliyor ✖ Kediler anlamsız kalmış ✖ Eski oyuna kıyasla pek bir farklılık yok

Nintendogs + cats > Nintendogs > Petz







EVCİL HAYVANLAR SÖZ KONUSU olduğunda insanlar, köpek sevenler ve kedi sevenler olarak ikiye ayrılır. Küçükken ikisinden birini seçmeyi hiç başaramamış olsam da, büyüdükçe kedi insanı olduğumu anladım (internet ve lolcat'lerin de etkisi vardır bunda). Şimdi zaten bir kedi sahibiyim, kedi insanı olduğumdan gayet eminim. O yüzden Nintendogs + cats'i duyduğumda beklenen şeyin yapıldığını düşündüm, hoş olacağını düşündüm ama kafama da bir soru işareti takıldı. Kediler haylaz ve eğitilemez tüy yumaklarıyken, onlar köpeklerin yerini nasıl alacaktı?

Söylenecek ilk ve en önemli şey, Nintendogs yolundan şaşmamış. Devam oyunları genellikle öncülleri kadar kaliteli olmazlar, eskileri aratırlar, ancak bu oyunda o yok – özellikle oyunun notuna şimdiden bakıp uyanıklık yapmış olanlar için yazıyorum bunu. Yine belirli bir parayla barınakta başlıyor sizin ve evcil hayvanınızın hikâyesi. 9 farklı cins arasından istediğimizi belirledikten sonra, bize bakan o pörtlek gözler arasından bir tanesini "Yerim seni beeeeeğn!" diye çığırarak seçiyoruz. Önce yeni yuvasını koklamasına izin veriyor, ardından ismini öğretip bizi tanımasını sağlamaya çalışıyoruz. Yemeğini suyunu eksik etmiyor, kirlendiyse banyosunu yaptırıyor, canı sıkıldıysa onunla yürüyüşe çıkıyor ve oyunlar oynuyoruz. Aynen gerçek bir köpeğe gösterdiğiniz hassasiyeti göstermeniz gerekiyor sanal hayvanınıza. Bu yüzden DS'teki Nintendogs, başarılı bir oyun olması yanında hayvan sahibi ol(a)mayan çocuklarını mutlu etmek isteyen ebeveynlere bir kaçış noktası bile olmuştu.



Gelgelelim önümüzdeki 3DS oyunu olan Nintendogs + cats'e. Ne değişti diyorsanız, maalesef ki hiçbir şey... Oyunu oynadıktan sonra aklımda beliren ilk şey; eğer Nintendo bir şekilde indirilebilir içerik sistemine başlamış olsaydı bu incelemenin konusu yeni bir oyun yerine "+ cats indirilebilir içeriği" olacaktı. 3 farklı versiyonda gelen oyun, her birisi farklı 9 cins köpeği içeriyor ancak oyunda geçirdiğiniz süre arttıkça diğer oyunlara ait tüm cinsleri de oyununuzda elde edebiliyorsunuz. Her oyuna bir de 3 farklı türdeki yeni dostlarımız olan kedileri ekledik mi, ufak bir hesaplamayla toplam tür sayısının 30 civarı olduğunu söyleyebiliriz.

Ancak kediler, oyunun ismini değiştirdiğine göre önemli olduklarını düşündüğümüz halde, pek de önemli bir yere sahip değiller. Oyunda beslenecek yeni bir hayvan türü olmaları gerekirken, sadece ihtiyaçlarını giderebildiğiniz pahalı bir oyuncaktan başka bir şey değiller. Kedi olduğu için gezdirmeniz ya da yarışmalara sokmanız mümkün değil, e zaten kendileri yıkanıyor, ne kaldı geriye? Yemeği ve suyu. Evin içindeki ya da sizin kullandığınız eşyalarla oynuyor, kitaplıklarda geziyor, koltukları tırmalıyor, tüylerin peşinden koşuyorlar belki ama yapabildikleri ancak bu kadar. Madem kedileri eklediler, onlara özgü bir içerik de olması gerekmez miydi demeden edemiyor insan. Kedilerin kendine ait ekstraları olmadığı için de, hâlâ köpeklerimize bağımlıyız, dolaşırken eşya bulan, yarışmalardan para kazandıran bir tek onlar çünkü.



- Abi ben de bakabilir miyim miyav?
- Hayır, ben hâlâ daha önemliyim hav!

Alt ekrandaki silüet sayesinde, köpeğimizi okşarken elimizin arasından köpeği görmekle uğraşma derdine son!

Oyuna yeni hiçbir şey katılmamış mı yani diye soruyorsanız aslında durum o kadar vahim değil. 3 boyutlu görüntüye sahip olması nedeniyle hayvanlarımızın çok daha canlı gözükmeleri bir kenara, grafiksel anlamda da gelişme var aslında. Özellikle köpeğimizi gezdirirken ya da okşarken görüntünün alt ekrana inmesi yerine, silüeti üzerinde bu işlemleri yapıyor olmamız hem üst ekranda köpeği daha rahat görmemiz açısından hem de 3 boyutlu görüntüyü kaybetmememiz açısından oldukça hoşuma gitti. Görüntüyü kaybetmemek demişken, artık evcil hayvanlarımızın fotoğraflarını çekebiliyor ve SD kart üzerinde saklanan fotoğrafları bilgisayarımıza aktarabiliyoruz. Hatta AR kartlarının yardımıyla evcil hayvanımızın fotosunu gerçek mekanlarda bile çekebiliyoruz. Hatta eskiden sesimizi tanıyan köpeğimiz artık kamera yardımıyla simamızı biliyor, bu sayede 3DS'i elimizden kapan arkadaşlarımıza yüz vermezken bizi görünce kuyruğu sallamaya, sevinçten oyunlar oynamaya başlıyor.

Zaten Nintendogs sayesinde DS'ler yok sattı, oyuncu olmayan insanlar DS almaya ikna edildi; ancak Nintendo'nun şimdiki rakibi bizzat kendisi. Farklı bir oyuna yatırım yapılmamasının altında acaba bir kere sattıklarına bir daha satamama düşüncesi mi var, yoksa daha önce hiç DS satmadıklarına 3DS satma düşüncesi mi, bilemiyorum ama keşke elimizde daha fazlasını sunan bir oyun olsaydı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Daha fazla kedi olmalıydı - kedilerle ilgili şeyler daha fazla olmalıydı hatta.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Nintendo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** nintendogspluscats.nintendo.com

Halkın Oyun Dergilerine Tokat Gibi Cevabı!

alizine wonderland

Editörden



Alizine Wonderland'e yazar olarak katılmak isteyen şaşkın okurlarıma teşekkür ediyorum ama dergimde çok yer olmadığını siz de görüyorsunuz. En azından inceleme gönderecekseniz oyun inceleyin kardeşim... "Kedim Minnoşun İncelemesi" ne olu

MANİFESTO

Alizine Wonderland kötü espriler yapabilir. Okurları Alizine'i çok sevdikleri için ayıp olmasın diye hafiften de olsa kahkaha atmak zorundadır. Ali'nin veya başka birinin orada bulunmayışı bir şeyi değiştirmez.

KOVALANAN KAÇAR

Outland

360 PS3

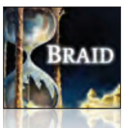


KİŞİNİN NE KADAR sınırlı olduğunu anlamasının tek yolu, daha önce hiç tasarlanmamış, referansı olmayan bir şey hayal etmeye çalışmasıdır. Örneğin "gelecekte bir masa" düşünmek yaratıcılık değildir. Çünkü sonuçta kökeninde hâlâ ayakları olan, üstüne nesneler konulan bir masa düşünüyor olacaksınız. Yeni bir şey yaratmak, tam anlamıyla özgün olmak bu yüzden imkânsızdır. Bunu anlatıyorum çünkü Outland beni haksız çıkarmak için elinden geleni yapıyor. İşin kötüsü, beni kendine bağlamasından anlayacağınız üzere bunda fena halde de başarılı.

Outland bu dünyaya ait bir öykü değil. Baktığınızda belki Kızılderili efsanelerini, belki de Maya kehanetlerini göreceksiniz. Bunun önemi yok. Güneşin krallığında, ağızdan çıktığını belki milyonlarca kez duyduğunuz kelimeleri öyle bir güzel diziyor ki, söylediği her söze inanmaya başlıyorsunuz. Oyun bir efsaneyi ve o efsaneye bakarak büyümüş yeni bir genci anlatıyor. Yeni diyorum çünkü karakterimiz genç olur olmaz efsanenin eksik parçalarını bulmuş ve kendini kanıtlamak üzere onu tekrar yaşamaya çalışıyor.

Oyun iki sihirli renk olan turuncu ve maviyi kullanıyor. Bu önemli, çünkü sıcak ve soğuk renkler arasında en rahat görsel geçişi sağlayan tonlar bunlar aslında. Aztek temasını andıran ormanlarda, hem karşınızdaki çocuğun bir yandan gence, bir yandan da kahramana dönüşmesini görüp hem de muhteşem platform bulmacalarıyla ilerlemeye çalışıyor olacaksınız. Oyun çok basit bulmacalar ve sıradan dövüş mekanikleriyle başlamasına rağmen sürekli bunların üstüne yeni bir şeyler katarak ilerliyor. Özellikle mavi (iyi) ve kırmızı (kötü ve asıl rengi koyu turuncu) ruhları aldıktan sonra işler karışmaya başlıyor. Karşınıza çıkacak türlü türlü yaratığın tamamı bu renklerden birinin temsilcisi durumunda. Eğer Dreamcast klasiklerinden olan *Ikaruga*'yı oynadıysanız demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız aslında. Kırmızı ruh halindeyken, aynı renkteki düşmanlara zarar veremiyor ancak onların attıkları ışınları da hasar görmeden geçebiliyoruz. Tam tersi tabii ki mavi için de geçerli. *Ikaruga* bu olayı abartıp sinir bozacak kadar keskin refleksler isteyen, sürekli olarak kırmızı ve mavi arasında geçiş yapılmasını gerektiren manyak bulmacalar sunuyordu. Outland'se o kadar acımasız değil ama yavaş yavaş o yönde ilerliyor. Etrafta renkli noktaların uçuştuğu bulmacalarda, iki renk arasında hızlı geçişler yapmak kadar refleksler de önem taşıyor. Bir de bunun üzerine yeni özelliklerle eski bölümlere tekrar tekrar dönülmesinin gerekmesi ve *Castlevania* tarzı dallanıp budaklanarak ilerleyen bölümler eklenince oyun resmen tadından yenmeyecek bir hâl alıyor.

Braid



>

Limbo



>

Outland



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** outlandgame.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem görsel dil ✔ Harika detaylar ✔ İyi pişmiş oyun mekanikleri ✔ Kırmızı mavi dansı ✔ Detay zenginliği ✖ Hikâye daha derin olabilirmiş



Dövüşmek oyunun küçük bir kısmını oluşturuyor, yaratıkların özel hareketleri olduğu için onlar bile kendi içlerinde küçük birer bulmaca.

İki renkli tuzaklar refkleklerinizi fazlasıyla zorluyor olacak.



Her şeyin üstüne, oyun keşfetmeye de fazlasıyla olanak sağlıyor. Hiçbir zaman oyuncuya "Bu böyledir, şu şöyledir" demiyor Outland. Sizin keşfetmenize izin veriyor ve bunu yaptığınız noktada da ödüllendiriyor. Outland geçmişten aldığı referanslar sebebiyle tamamen yenilikçi veya devrim yaratan bir oyun değil ama az şey göstererek çok şey söyleyen bir yapım. *Braid*'i saymazsak, son zamanlarda bu kadar kaliteli ve eğlenceli bir platform oyunu daha oynamamıştım gerçekten.
Outland bu yıl Xbox Live ve PSN'e çıkan oyunlar arasında en iyi ve en kaliteli, bu konuda hiç şüpheniz olmasın. Tek sıkıntım bir süre sonra fazla zorlaşması ki aslında ben bunu bile sevdim. Sadece her oyuncunun harcı olmayan, tekrar tekrar deneme gerektiren, insanı yoran bir oyun olması bazılarının gözünü korkutabilir. Onun dışında her Xbox Live ve PSN kullanıcısının konsolunda bulunması gereken iki-üç oyundan biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

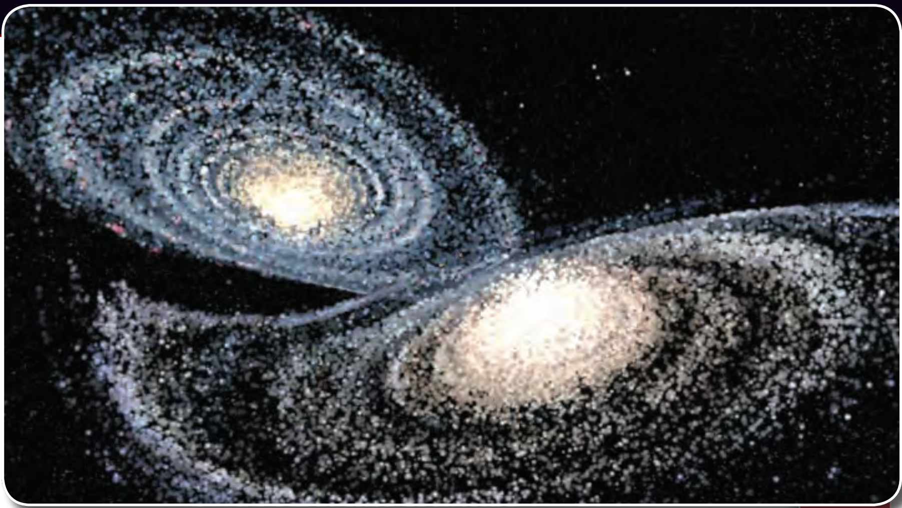
9,3

Alın oynayın! Hâlâ bunu mu okuyorsunuz?

HABERLER

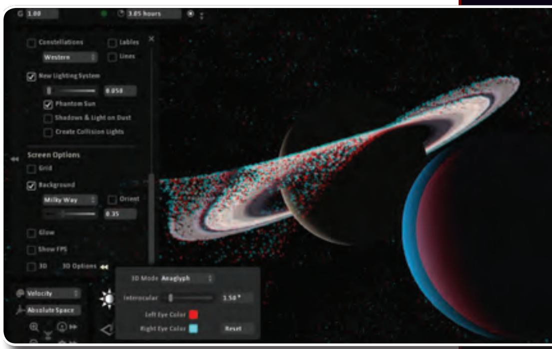
PlayStation Network hack'lendikten tam 1 ay sonra yeniden hizmet vermeye başladı. Lakin kimse servise bağlanmıyor. Sony'ye göre bunun nedeni PSN'in kapalı kalmasıyla evden çıkmak zorunda kalan 70 milyon oyuncunun "güneş", "sevgili", "arkadaş" gibi kavramları keşfetmesi. Duruma tepki olarak Sony acilen PlayStation Home servisine Playstation Outside eklentisi getireceğini duyurdu.

Oyun dünyası acı bir kayıpla sarsıldı. İki oyundur Gordon Freeman'ı seslendiren Martin Green evinde ölü bulundu. Yaklaşık iki hafta önce öldüğü belirlenen Martin'in komşuları,



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Gezegenler patlıyor falan ✖ Ömrü kısa ✖ 10 dakikadan sonra sıkıyor ✖ Simülasyonlar hoş ama yetersiz ✖ Amaçsız



İki büyük gezegenin çarpışması kulağa ilginç geliyor olabilir ama aslında o kadar da ilginç değil.

PC

UYDUYU SEVERİM GEZEGENDEN ÖTÜRÜ

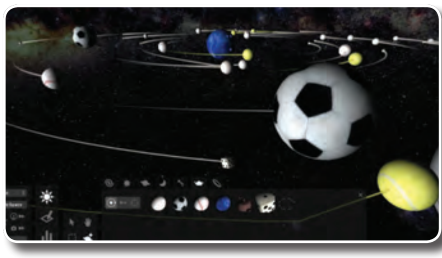
Universe Sandbox

İNSANOĞLUNUN BU UZAY merakını kesinlikle anlamıyorum. Hava bile yok ki uzayda! Simsiyah bir sonsuzluk, biraz kaya, kalorifer niyetine bir güneş, o kadar... Hani zannedersiniz, bakir bir tatil mekanıymış da gidenler öve öve bitiremiyor. Öyle bir şey de yok ki, Neil Armstrong'a sorsanız size aynısını söyleyecek. Manzara yok bir defa. Dışarıdan bakınca Dünya başta biraz ilginç gelebilir ama koca yıl süren yolculukta o da bir süre sonra sıkacaktır. Uzay yolculuğunu hiç bitmeyen, arada durup çay kahve içemediğiniz bir gece yolculuğu gibi düşünün. Ayrıca o uzay gemilerindeki koltukların da öyle çok rahat olmadığına eminim. En azından gemiye bir de hostes koysalarmış, zaten üç ay sürüyor yolculuk, yemek diye kapsül veriyorsunuz, bari onu da gidip biz almasaydık. Uzayda belirgin bir şekilde bir uzay gemisi falan gözükmediği sürece, öyle bir arkadaşa bakarmış gibi hedefsizce gidip gelmek kesinlikle yasaklanmalı.

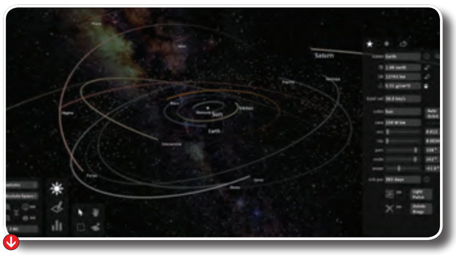
BÜTÜN GEZEGENLER EŞİT DOĞAR

Uzayda değil ama uzayla bovling oynamak diyorsanız bu tamamen başka bir şey tabii. Milyonlarca kez istemişimdir, şu Satürn'ü Güneş'e doğru yuvarlamayı. Milyonlarca yılda kurulan denge falan demeyin bana, zaten o kadar yıl katlanmışız buna, bence artık böyle şeylerin yavaş yavaş zamanı geliyor. Universe Sandbox'ı tasarlayan yapımcıların da bana hak vereceğine eminim. Bilinen evrenin tamamını bir kum havuzuymuş gibi oyun oynamak üzere kullanmak aslında gayet de keyifli geliyor kulağa. Sanırım ben de bu yüzden aldım Universe Sandbox'ı. "Madem dünyayı değiştiremiyorsun, o zaman git evreni değiştir".

Tabii dünyayı değiştirme planlarım, oyunun Flash üzerinde üretildiğini görünce biraz olsun sekteye uğradı. Yine de gezegen gezegendir deyip olaya girmeye kadar verdim. Oyunun gerçekten Flash'la yapıldığına inanmak zor. Çok fazla detay, değişken ve bilgi var. Her türlü değişiklik doğrudan evrene etki ediyor ve bütün galaksi kelebek etkisi misali buna göre şekil alıyor. Biraz da bu yüzden olsa gerek, oyunun diliyle çok uğraşmamışlar, daha çok yeni yeni yazılmaya başlanan bir programmış gibi duruyor. Her tarafta bir gösterge, her tarafta bir birim sayı var. Odasını toplamayan bir çocuk gibi resmen. Neyin nerede olduğunu eninde sonunda öğreniyor insan ama biraz daha düzgün bir arayüz, cüce yıldız nedir bilmeyen insanları öldürmeyecek bir sistem çok daha iyi olurmuş bence.



Tanrı değilim ama ben bile futbol toplarıyla evren kurulmayacağını biliyorum. Yine de yer çekimini anlatmak için iyi bir örnek olsalar gerek.



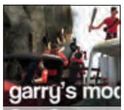
Dünyadaki bütün Çinliler zıplasa dünya yörüngesinden kayardı yönergesini deneyebileceğiniz tek oyuna bakıyorsunuz.

MAVİ VE KARA GÜNEŞ

Diyelim ki sorunsuz olarak her şeyi hallettiniz, bütün arayüzü, gezegen yapısını değiştirmeyi öğrendiniz. E tamam yani... Hepsi bu. Universe Sandbox'ın bunun dışında size sunabileceği hiç ama hiçbir şey yok. Kum havuzu konsepti hoş ama o havuzda insanın kafasına göre kullanabileceği, şekil verebileceği milyonlarca kum zerresi olması gerekiyor. Evren büyük ama bu oyunda o kadar da büyük değil. Bir cüce yıldızı veya süpernovayı görünce hepsini görmüş kadar oluyor insan. Keşke biraz daha fazla görev veren, biraz daha zorlayan bir yapısı olsaymış, yine oyunun keyfi olurmuş biraz. Tanrı'yı oynamamız gereken, basit de olsa gezegen kümeleri, hatta sistemler kurabileceğimiz yapıda bir Universe Sandbox bu minik oyuncuktan çok daha eğlenceli olurmuş.

Universe Sandbox ilginç bir fikri, balçıkla sıvamayı başaran bir proje. Tek bir fikir üzerinden oyun olmaz. Oyun dediğimiz şey, onlarca elementin birleştirilmesiyle şekillenen bir yapıya sahip olmalı ki işiniz orada da bitmiyor... Bana sorarsanız Universe Sandbox'ı satın almak yerine iki saatlik oyun süresine sahip tanıtım sürümünü indirmeyi tercih edin. Zaten çok büyük ihtimalle demo bitmeden oyundan sıkılmış olacaksınız.

Garry's Mod > Create > Universe Sandbox

 >  > 

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

4,2

Bu oyun da evren gibi: Güzel ama her gün oynamak istemiyorum.

→ **Tür:** Simulasyon → **Yapım:** Dan Dixon → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** universesandbox.com

INDIE

1 Super Meat Boy



2 Amnesia: The Dark Descent
3 Kick It
4 Audiosurf
5 Braid

RİLEBİLİR

1 Outland (360, PS3)



2 Vampire Smile (360)
3 Castle Crashers (PS3, 360)
4 Toy Soldiers (360)
5 Scott Pilgrim vs The World (PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM



Dergilere sığmayan Gordon Freeman **Röportajı:**

-Barney ile aranızda bir şeyler olduğu doğru mu?
-...
-Ne var ne yok diyorsunuz yani...
-...
-Anladım ben sizi.

"Çok sessiz bir adamdı, zaten evinden ses çıkmazdı o yüzden hiç şüphelenmedik"diyerek olayla alakaları olmadığını belirttiler. Martin Green aynı zamanda Portal karakteri Chell için de seslendirmeler yapıyor ve diğer seslendirmecilerin aksine sefalet içinde yaşıyordu. Alizine Wonderland'in muhteşem Yazı İşleri Müdürü, editörü ve oyun konsolu Ali Sezgin, sonunda üniversiteden mezun oldu (bir hafta kaldı, olur herhalde). Aynı günlerde Duke Nukem Forever'ın yapımının da tamamlandığının açıklanması, dünyanın sonunun geldiği dedikodularını pekiştiriyor.

USER monthius
PASSWORD qwerty



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

ROL YAPMAK YA DA YAPAMAMAK...

Siz oyun oynarken nasıl bir ruh hali içinde oluyorsunuz bilmiyorum. Ama ben oynadığım oyunun türü ne olursa olsun, kendimi o oyunun içinde hissetmeyi seviyorum. Strateji de olsa, FPS de olsa sanki bir RYO oynuyormuşçasına elimden geldiğince rol yaparak oyundaki karakterime uygun davranmaya çalışıyorum. Eh, rol yapmayı bu kadar seven biri olarak DVO hayatımın en geniş kısmını kapsayan WoW'u ilk oynamaya başladığım günden beri hep RP server'larını tercih ettim bu yüzden. Oynadığım sunucuda her ne kadar hâlâ sağlam ve çekirdek bir role play kitlesi mevcut olsa da, MMORPG'lerin isimlerinin hakkını artık veremediğini düşünüyorum.

Ultima Online'ı hatırlar mısınız? Sizi uçsuz bucaksız RP'lerin ortasına atıverirdi. En alakasız, sağdan soldan para dilenen adam bile kendince, "Lordum, 1 gold plz!" diye ortama ayak uydurmaya çalışırdı. Şimdi bakıyorum da, her yeni DVO'da ya PvE ya da PvP ön plana çıkarılıyor. İnsanlar birbirini aşağılayıp, "lol noob!" demeyi maharet sayıyor. Rol yapan? Neredeyse yok ya da çok nadir.

MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, Devasa Online Rol Yapma Oyunu... Ancak günümüzde ne oyunlar ne de oyuncular maalesef o RYO takısını hak etmeye çalışmıyor bir türlü. Hani hep diyoruz ya oyuncuların istekleri ve beklentileri değişti diye, bu da onun kanıtlarından biri sanırım. Yine de bu sorun ne zaman kafamı kurcalasa ve yeni nesil MMORPG'lerin geleceğine dair umudumu yitirsem, Moonglade'in ücra köşesindeki bir barda toplanıp rol yapmaya çalışan bir grup oyuncuyu izlemeye gidiyorum. Bazen eşlik ediyorum, bazense sadece uzaktan izliyorum. Ve biliyorum ki onlar oyundan, kendini PvE'ye ya da PvP'ye kaptırmış herhangi bir oyuncuya göre çok daha fazla zevk alıyorlar.

AÇ **KANATLARINI** BEN GELDİM!

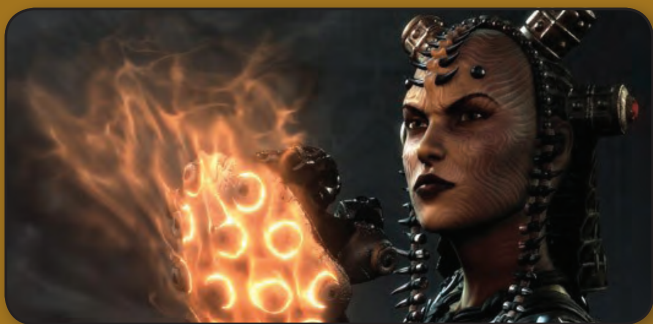
Aion'u silkeleyip kendine getirecek olan 2.5 yaması hızla yaklaşırken, yamanın içeriğiyle ilgili bilgiler de hızla su üstüne çıkıyor. Şu ana kadar yamayla birlikte gelecek yeniliklerden en ilgi çekici olanı "Mentoring" sistemi. Yüksek seviyeli karakterlerin düşük seviyeli olanlara yardım etmesini teşvik eden sistem, bu yardımlaşmadan iki tarafın da kârlı çıkmasını sağlıyor. Mentor'luk yapan yüksek seviyeli karakterler yardımları sonucu çok değerli token'lar kazanırken, düşük seviyeli karakterlerse mentor'larının gözetimi altında daha hızlı tecrübe puanı topluyor.

Mentor sistemi dışında iki yeni instance (dalga dalga üzerinize akan yaratıklarla boğuştuğunuz Academy Bootcamp ve Tiamat ordusunun kaynaklarını doğrudan etkilemenizi sağlayan Araka), yeni bir eşya büyüleme sistemi (Divinity Endowment), yeni pet'ler ve Pet Mood sistemi gibi yenilikler de 2.5 yamasıyla yolunu gözlediklerimiz arasında. Ha, unutmadan; bugüne kadar hep Aion'u denemek isteyip deneyemeyenlerdenseniz şanslı gününüzdesiniz. Çünkü Aion'u 10 gün bedava oynayabileceğiniz bir trial sistemi de açılmış durumda.



CEHENNEM **KAPISI** TEKRAR AÇILIRSA...

Hellgate: London oyun tarihinin ağır patlayan oyunlarından birisi olarak tarihin tozlu sayfalarında yerini aldıkt-- Hey, bir dakika! Kim açtı o kapıyı tekrar yahu? HanbitSoft ve T3Fun açmış anlaşılan. Zira Hellgate: London'ın küllerini bir araya toplayıp pembeleşinceye kadar kavurduktan sonra oyunu baştan yaratamaya karar vermişler. Üstelik sadece karar vermekle de kalmayıp, oyunun betasının haziran başında başlayacağını resmi olarak duyurmuşlar. Eh, bize de Londra metrosundan fırlayıp gelen canavarlara karşı iyi testler dilemek düşer sanırım. Bakalım bu sefer kıvamını tutturabilecekler mi.





SEN DE Mİ **PREMIUM** WOW?

Geçtiğimiz günlerde Blizzard yakın zamanda World of Warcraft'a eklemeyi planladığı ve ayrı sunucuların insanı olan arkadaşları sevindirecek yeni bir özelliği duyurdu: Cross-Realm Dungeons. Türkçe karşılığı "DiğerSunuculardakiArkadaşlarınızlaPartiKurupAynıDungeonaGirebilme" olan bu özellik Azeroth'un dört bir yanında coşkuyla kutlansa da satır aralarını okuyanlar için kafa karıştıran bir detay mevcuttu bu duyuruda: "Cross-Realm Real ID sisteminin bazı özellikleri Premium temelli olacak ve sadece Premium hesaba sahip olan oyuncular davet gönderebilecek." Burada Premium olarak kastedilenin aylık Mobile Armory üyeliği olduğunu tahmin etsek de, Blizzard'ın böylesine güzel bir özellik için ekstra ücret istemesi kafamızı karıştırmadı değil hani. Mobile Armory üyeliği cep telefonunuzdan Auction House alım-satım işlerinizi halletmeyi sağlamanın yanı sıra oyuna girmeden guild'inizle iletişim kurmanıza da yarıyordu. Anlaşılan şimdi bu özelliklerin yanına yenilerini de eklemek üzere.



CROM, YENİLİKLERİ SAY!

Hazır yeni Conan filmi de geliyorken Age of Conan cephesinde de kıpırtılar başladı çoktan. Öncelikle yeni gelecek macera paketi Savage Coast of Turan, yeni solo ve grup instance'larının yanında filmle kesişecek noktalar da içerecekmiş (nasıl olacaksa artık, oyunla filmin arasında 20 yıllık zaman dilimi var). Ne güzel; yeni bir yama, yeni bir güncelleme diye düşünüyorsunuz muhtemelen. Ancak asıl haber şimdi geliyor: Bu yazdan itibaren FunCom Age of Conan'ı Age of Conan: Unrated adı altında free2play olarak tekrar sahalara sürmeyi planlıyor! Yani artık bedava oynayabileceğiniz DVO'lar kategorisine Age of Conan'ı da ekleyebilirsiniz. Tabii yine belli bir ücret ödediğiniz takdirde ekstra premium içeriğine sahip olup oyunu bedava oynayanların ulaşamadıklarına ulaşabileceksiniz. Ne diyelim, bu yaz Crom'a sayacak çok şey çıkacak anlaşılan...



HACKER'LARDAN **SOE** DE NASİBİNİ ALDI

Sony ve hacker'ların bitmek bilmeyen çekişmesi mayıs ayı boyunca da devam etti. Hatta sadece devam etmekle kalmayıp, Sony'nin DVO'larını çekip çeviren SOE'ye de (Sony Online Entertainment) sıçradı. Kullanıcı bilgilerinden bazılarını kaptıran SOE madurları, yetkililer güvenlik nedeniyle sistemi bir süreliğine kapatınca Everquest 1-2, Star Wars Galaxies ve DC Universe Online'dan da mahrum kaldı. Bir süre sonra sistemin daha "güvenli" bir hale getirildiği iddia edilip servisler geri açıldı tabii. Ancak oyuncuların sarsılan güvenleri ve çalınan hesap bilgileri söz konusu olunca sadece servisleri geri açmak yetmedi. Madur durumdaki oyunculardan özür dileyen SOE yetkilileri, sunucuların kapalı kaldığı süre kadar ve fazladan 1 ay daha oyun zamanını bedava verip oyun içi eşya hediye ederek kullanıcılarının gönlünü almaya çalışsa da kafalardaki şüpheleri tamamen giderebilmiş değil: "Acaba bu sefer sahiden adam gibi bir güvenlik sistemi kurabildiler mi?"

SQUARE **ENIX'TEN** YENİ DVO

DVO piyasasında tutunmayı deneyip de kaybedenler arasından bir türlü sıyrılamayan Square Enix henüz pes etmeye niyetli değil anlaşılan. Final Fantasy XIV'ü hazır olmadan piyasaya çıkarınca oyunculardan ağır eleştiriler alan Square Enix, meğersem bir yandan FFXIV'ü adam etmeye çalışırken bir yandan da yeni bir DVO'nun hazırlığı içerisine girmiş. Şirket CEO'su Yoichi Wada'nın açıklamasına göre şirket içi para akışını güçlendirmek için aynı anda iki ya da üç DVO'yu yürütmek şirketin planlarına uyuyormuş ve yeni oyun da bu planda önemli bir yere sahip olacakmış. İyi hoş tabii de, üç oyun yerine önce birine odaklanıp onu düzeltseniz diye düşünmeden edemiyor insan... Wada'nın dediğine göre oyunun resmi duyurusu Nisan 2012'de yapılacakmış.



ASKERE **LOG-IN**

login bir liman, ben bir gemi, geri dönmezsem öp beni :)
-goker

(Evet, askerlik Göker'in espri yeteneğini etkilememiş :P)



ATARI VE **CRYPTIC** STUDIOS BOŞANDI!

Champions Online ve Star Trek Online'ın geliştiricisi Cryptic Studios, uzatmalı eşi ve yayıncısı (bir dakika, çok yanlış yerlere doğru gidiyor bu metaforlar!) Atari ile olaylı bir şekilde ayrıldı. Cryptic ile bağlarını kopardığını açıklayan Atari, Cryptic'i satmayı düşündüklerini (yuh!) ancak bu evlilikten doğan oyunları desteklemeye devam edeceklerini açıkladı. Bu kararın nedenini şirketin planlarının değişmesiyle birlikte casual online ve cep telefonu oyunlarına yönelecek olmaları olarak gösteren Atari yetkilileri, Cryptic'in gelecek projelerinin bu olay yüzünden sekteye uğramayacağı müjdesini vermeyi de ihmal etmedi. Eh, Cryptic'in bu aralar harıl harıl üzerinde çalıştığı yeni Neverwinter oyununun başına bir şey gelmeyecek en azından. Sanırım...



KISA KISA...

> Mythos Europe sadece iki hafta içinde 250.000 kullanıcıya ulaşmış. Türkçe de destekliyordu bu, değil mi?
> Bioware, SW: The Old Republic için Trooper ve Sith Inquisitor videolarını yayınladı. Bakalım sıradaki sınıf ne olacak?
> Bioware çeşitli fan sitelerini ofislerine çağırıp SW: TOR oynattı. Nette uzun uzun kaydedilmiş TOR videolarını bulmak mümkün.
> Battlestar Galactica Online da pastadaki dilimini büyütmeye kararlı; oyun 2 milyon oyuncu sınırını aşmış.
> Dungeon Fighter Online'a sonunda Thief birimi de eklenmiş! (DFO ne ki diyenler için gelsin: http://bit.ly/EjZch)
> Guild Wars 2 betası bu yıl sonunda, oyunun kendisi de 2012'de gelecekmiş.
> Guild Wars 2 için yedinci sınıf da açıklanmış: Engineer. Mekanik aletlerle haşır neşir olan bu arkadaşların, patlayıcılarla da arası pek iyiymiş.
> Eve Incursion 1.5 yaması yayımlanmış.
> RIFT'in 1.3 yamasıyla birlikte sunucular arası bedava karakter transferi hizmeti de açılıyormuş.
> World of Warcraft 4.2 yaması için test sunucuları da yayındaymış, isteyen girip sıcak bir tatil beldesi olan Firelands'i ziyaret edebiliyormuş.



40.000 TL'NİN ÜZERİNDE ÖDÜLLER PLAYSTORE CRYSIS 2 LİGİNDE OYUNCULARI BEKLİYOR -DAMLA PINAR GÖK

Türkiye'nin "En Büyük Ödüllü" Online Oyun Turnuvası ESL Türkiye'de Başlıyor

NEREDEYSE KOCA BİR SENE geçti ESL Türkiye'nin açılmasının üzerinden. Bu süre içerisinde liglerde ve özel kupalarda dağıttığımız ödüllerin toplam değerini ben bile hatırlamıyorum. Ama bu farklı; bu sefer Türkiye'de bugüne kadar hiç görülmemiş bir turnuva bekliyor oyuncuları ESL Türkiye'de!

1 Haziran - 1 Eylül tarihleri arasında gerçekleşecek ESL Playstore Crysis 2 Ligi oyuncular arasında olduğu kadar bizde de heyecan uyandırdı. Ofis içerisinde "biz katılabiliyor muyuz, kazansak ödülleri alabiliyor muyuz, önümüzdeki 3 aylık süreçte yıllık iznimi kullanmak istiyorum" gibi tepkilerle karşıladığımız Playstore Crysis 2 Ligi'nin ödüllerini bizden biri, kazansa bile alamıyor. O yüzden bu fırsatı iyi değerlendirin derim :)

NASIL BİR LİG OLACAK?

Hem bireysel (1on1) hem de takım olarak (4on4) katılabileceğiniz Playstore Crysis 2 Ligi'nde 1-15 Haziran tarihleri arasında oyunu sadece Playstore'dan almış olan oyuncular yarışabilecek. 15 gün fazla süreyle maç yapma imkânı olduğu için, oyunu henüz satın almadıysanız tercihinizi Playstore'dan yana kullanmanız size zaman avantajı sağlayacak. Turnuva maçları sadece orijinal oyunla oynanabildiğinden Playstore turnuva katılımcılarının oyunu uygun fiyatla satın alabilmesine de olanak sunuyor. Bu sayede, turnuva boyunca katılımcılar Crysis 2 oyununa 59,95 TL'ye *crysis.playstore.com* adresinden sahip olabilecekler. TTNET aboneleriyse, 12 ay taksitle 4,99 TL'ye ödeme seçeneğinden de faydalanabilir. 15 Haziran'dan itibarense liglerin kapıları tüm orijinal oyun sahiplerine (oyunu Playstrore haricindeki yerlerden alanlar da dahil) açık olacak.

Lig süresince herhangi bir maç kısıtlaması yok, istediğiniz kadar maç yapabilirsiniz. Burada biraz lig sistemlerinden bahsetmem gerek sanırım. ESL'de iki tip lig var. ELO ve ELO/PLAIN. ELO'da kazanan oyuncu puan alır, kaybeden oyuncuysa puan kaybeder. ELO/PLAIN'deyse sadece kazanan oyuncu puan alır, kaybeden oyuncuya bir şey olmaz. Playstore Crysis 2 Ligi ELO/PLAIN siste-

DİKKAT DİKKAT!
Crysis 2'nizi Playstore'dan aldıysanız ve 1 Haziran tarihinden itibaren Playstore Ligi'nde oynamak istiyorsanız ESL Türkiye profilinizdeki email adresinizle Crysis 2 CD-key'inizin yollandığı email adresi aynı olmalıdır!



minde olduğundan ne kadar çok maç yaparsanız ödüllere o kadar çok yaklaşırsınız (bu sizin için geçerli değil tabii sayın Oyungezer çalışanları). Bu yüzden de önümüzdeki üç aylık süreç boyunca sık sık maç yapmayı ihmal etmeyin.

NE YAPMAK LAZIM?

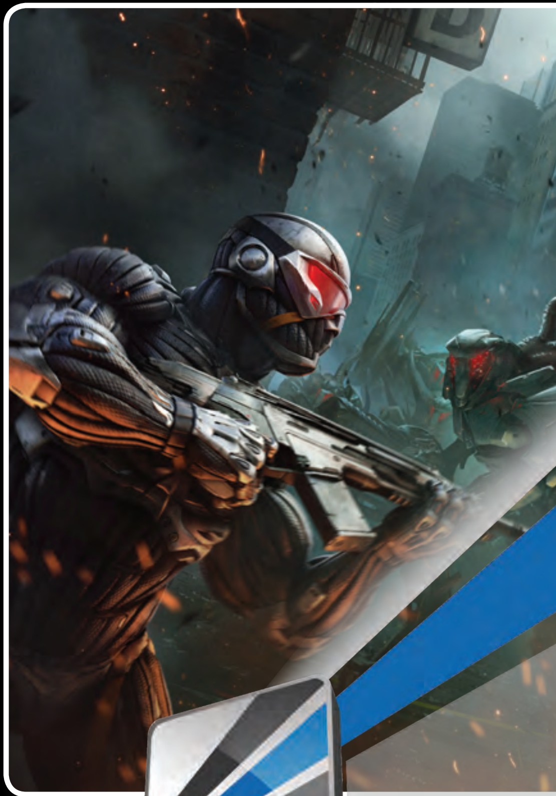
Playstore Crysis 2 Ligi'nde oynamak için öncelikle bir ESL kullanıcı hesabınız olması lazım. Maçınızın kabul edilmesi içinse ESL sistemine uygun olarak oynanması gerekmekte. Ama gözünüz korkmasın, çünkü işinizi kolaylaştırmak için tüm aşamaları adım adım öğrenebileceğiniz kapsamlı bir rehber hazırladık. ESL sisteminde kullanıcı hesabı almaktan, maçlar bitince yapılması gerekenlere kadar her şeyi bulabileceğiniz ESL Playstore Crysis 2 rehberimize http://tinyurl.com/eslcrysis2 linkinden ulaşabilirsiniz. Maçlarınızın geçerli olabilmesi için rehberimize göz atmayı unutmayın!



SON 50 YILIN EN SICAK YAZINA HAZIR MISINIZ?

Artık alıştık gazetelerde ve internet sitelerinde "son bilmem kaç yılın en sıcak yazı kapımızda" haberlerine. Evet, bu yaz her zamankinden sıcak geçecek ama bunun sebebi havalar değil, Playstore Crysis 2 Ligi olacak. Yaz boyunca ne kadar çok maç yaparsanız toplam değeri 40.000 TL'nin üzerinde olan LG televizyon, monitör ve Blu-ray oynatıcılarla Logitech klavye ve fare setlerini kazanma şansınız o kadar yüksek olacak. "Sadece oyun oynayarak birbirinden güzel hediyeler kazanmak" kulağa gelen en güzel şeylerden biri sanırım, en azından biz böyle düşünüyoruz (hâlâ ı-ıh sayın Oyungezer çalışanları, katılamazsınız).

Playstore ve ESL Türkiye, oyunculara bugüne kadar hiç karşılaşmadıkları bir fırsat sunuyor. ESL Playstore Crysis 2 liginde daha önce hiç yaşamadığınız bir oyun deneyimi ve turnuva heyecanı sizleri bekliyor. Siz de yaz boyunca hem Crysis 2 oynamak hem de birbirinden güzel ödülleri kazanmak istiyorsanız internet tarayıcınızın sık kullanılanlar kısmına **www.esl.eu/tr** linkini eklemeyi unutmayın!



ESL
Electronic Sports League

ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

BİRİNCİ OYUNCU VE BİRİNCİ TAKIM (5 ADET): LG LW5500 47" 3 BOYUTLU LED TV
Evinizin konforunda yaşayacağınız en mükemmel 3D eğlencesi için hazır olun. LG LW5500 mükemmelliğin yeni standardı.



İKİNCİ OYUNCU VE İKİNCİ TAKIM (5 ADET): LG D42P 3 BOYUTLU MONİTÖR
Artık "Cinema 3D" teknolojisi bilgisayarlara taşınıyor. Artık ekranlar daha parlak, görüntüler daha berrak ve 3D modunda titreme yapmadan seyir mümkün.



ÜÇÜNCÜ OYUNCU VE ÜÇÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LG BD660 BLU-RAY OYNATICI
Blu-ray, MKV, DivX, DivX HD, DVD-Video, CD-R/RW, MP3-CD, JPEG, WMA... Artık hiçbiri sizin için sorun değil.



DÖRDÜNCÜ OYUNCU VE DÖRDÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G19 GAMING KLAVYE + G700 GAMING MOUSE
Renkli GamePanel™ LCD ve 12 programlanabilir G tuşuyla bu oyun klavyesi ileri oyun teknolojisinin tüm silahlarını emrinize verecek.



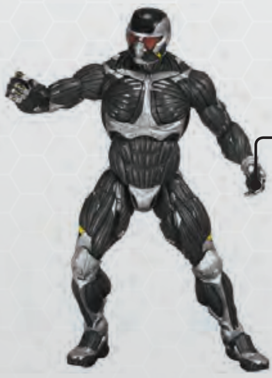
BEŞİNCİ OYUNCU VE BEŞİNCİ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G510 GAMING KLAVYE + G9X GAMING MOUSE
Değiştirilebilir kavrama yerleri, ağırlık ayarlama sistemi ve entegre belleğiyle bu oyunculara özel lazer fare sayesinde karşınızda kimse barınamayacak.



ALTINCI OYUNCU VE ALTINCI TAKIM (5 ADET): LOGITECH G110 GAMING KLAVYE + G500 GAMING MOUSE
Üzerinizdeki baskı artarken ve her şey size bağlıyken, dahili belleği, ağırlık ayarı ve ayarlanabilir hassasiyetiyle elinizde olması gereken fare budur.



HER HAFTANIN İLK 5 OYUNCUSU: CRYSIS 2 FİGÜRÜ
Her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncu bu çok özel Crysis 2 figürüne sahip olacak.

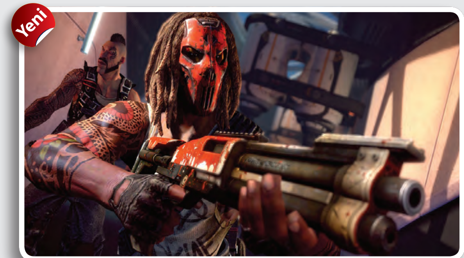


LG Life's Good playstore

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HEP AKSİYONCULAR MI BAYRAM YAPACAK? BU AY DA ROL KESENLERİN MUTLU YÜZLERİYDİ EKRANLARDAN YANSIYAN IŞIKLA AYDINLANAN. WITCHER 2'SİYLE, FIRE & SWORD'UYLA ÇOK ZENGİN BİR MENÜ VARDI ÖNLERİNDE.

FPS (First Person Shooter)



Yeni

BRINK
PC, PS3, 360

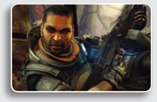
Enemy Territory ve Quake Wars'un yapımcısının yeni oyunu Brink, Ark adlı geleceğin en önemli şehrinin kontrolü için savaşan iki tarafın mücadelesini konu alıyor. Çok büyük bir yenilik beklemezseniz, Mirror's Edge tarzı her ortamda kolayca koşturma ve sonsuza yakın karakter oluşturma seçenekleriyle, son zamanların dikkat çeken yapımlarından birisi Brink.



Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



Bulletstorm
PC, PS3, 360
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



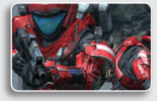
Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.

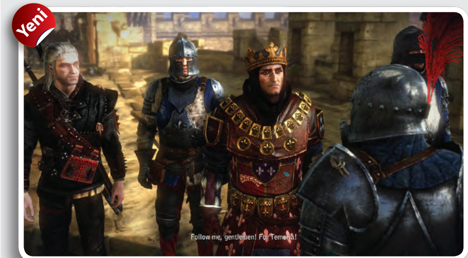


Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

THE WITCHER 2
PC

Riviera'lı Geralt... Yaratık ve kadın avcısı, mutant, karizmatik, zeki, güçlü... Melankolik Geralt. 2007'de ilk oyun çıktığında çok fazla kişinin dikkatini çekmemişti, ama oyunun bug'larını düzelten Enhanced Edition'la birlikte ünü aldı yürüdü.
The Witcher 2 ise bambaşka bir boyutta bir oyun. Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hakettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Yeni

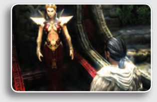
Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktikle-rin çoğu camdan dışarı atılıyor.



Dragon Age 2
PC, PS3, 360
Darkspawn'dan kaçarken, Ferelden'i sonsuza kadar değiş-tirecek bir olaylar zincirinin baş kahramanı olan Hawke'in macerasını konu alıyor Dragon Age 2.



Pokemon Black/White Version
DS, 3DS
Pokemon'ların hepsini toplamanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi? İki versiyonu olan bu başarılı RYO/aksiyon oyununda efsanevi Reshiram ve Zekrom'un peşine düşeceksiniz.



Two Worlds
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.



Mass Effect 2
PC, PS3, 360
Aksiyon mu rol yapma oyunu mu olduğuna hala karar vere-mediğimiz sevgili Mass Effect 2, bir yıl gecikmenin ardından PS3 sahipleriyle buluştu. E tabii ki listemize gireceğidi..



Divinity 2: Dragon Knight Saga
PC, 360
İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Venge-ance paketi eklenmiş. B Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş.

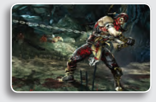
AKSiYON



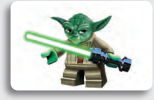
Yeni

LA NOIRE
PS3, 360

En sonunda Rockstar her yıl yeni bir oyun yayınlamaya başladı (darısı Valve'ın ve Blizzard'ın başına!). LA Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor. Tabii ki insanın dimağını tavana çarpan yüz animasyonu teknolojisini de unutmamak lazım.



Mortal Kombat
PS3, 360
Son yıllarda çaptan düşen Mortal Kombat'ı sıfırdan başlatan ve oyunu hakettiği kaliteye geri kavuşturan, şahane bir rebootla karşı karşıyayız beyler!



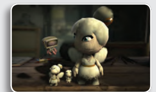
LEGO Star Wars 3
PS3, 360
Star Wars evrenini en küçük parçalarına ayırdığımız LEGO serisi, Clone Wars çizgi romanlarının hikayelerini kapsayacak şekilde genişledi.



Okamiden
DS, 3DS
PS2 ve Wii'nin kült oyunu Okami'nin devamı olan Okamiden, Nintendo'nun el konsolları için geldi. Farklı tarzı ve kaliteli oynanışıyla, tam meraklılarına göre.



Assassin's Creed Brotherhood
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketleri ve yeni çıkan "Da Vinci Disapperance"ı da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.



Little Big Planet 2
PS3
Gocaman gıççük gezegen artık bir oyun değil, bir oyun yapım seti! Kullanıcıların yaptıkları bölümleri düşününce, sınırsız bir oyun var elimizde demektir.



Klasik

Beyond Good & Evil HD
PS3, 360
Bu HD meselesi çok iyi oldu. Bunun gibi hakkı yenilmiş şahane bir oyuna yeniden hayat verip, yeni neslin beğenisine sunulması ise mükemmel oldu.

Blizzard'dan ne çıksa yersiniz? ("Babam" demek yasak :)

1. *World of Diablo'yu bekliyorum ben. Isırıcam! -MUSTAFA BURAK*
2. *Blizzard'dan kuzu kaburga çıksa, yerim. -ESER*
3. *Lost Viking ve Blackthrone iOS'e uyarlansa yerim. -HAKAN*
4. *Biraz iddialı olacak ama, Ayşen Gruda çıksa yerim. -UMUT*
5. *Blizzard'la eski kız arkadaşım çıksa, yemeyip kavga çıkartırım. -BERKANT*

E3 geldi çattı! Sence ne olacak bu sene en bomba şey?

1. *Sony yöneticilerinin PSN konusunda özür dileyip Seppuku yapma ihtimalini sevdim. -BERKANT*
2. *Assassin's Creed Revelations. Hem Assassin's Creed, hem de İstanbul. Daha nolsun? -CAN*
3. *Nintendo'nun yeni oyun konsolundan son dakika golü bekliyorum. -ESER*
4. *E3 M3 hikaye... Bu seneki bomba Iron Maiden konseri :) -ERCE*
5. *Dovahkiin! Dovahkiin! Naal ok zin los vahriin! -UMUT*

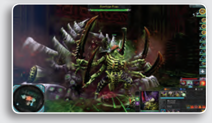
Tatil dönemi de geldi çattı yauv. Nereye akıyoruz?

1. *Bir aksilik olmazsa İtalya. Sokakta rasgele insanları durdurup "The liberation of Rome has begun..." demeyi planlıyorum. -CAN*
2. *4-5: Şile, 7-9: Sarajevo, 12-18: Sorgun, 19: Up the Irons! -UMUT*
3. *Elektronikle çalışan herhangi bir şeyi yanıma almayacağım bir Datça tatili planlar arasında. -HAKAN*
4. *Koltuğa akmayı planlıyorum, bir sürü dizi birikti yine izlenecek. -ESER*
5. *Ortaköy sahil :P -VOLKAN*

STRATEJİ



Shogun 2 Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



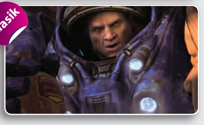
Dawn of War 2: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Klasik

Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranç̧tır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Ceiron Wars
PC
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMULASYON



Motorstorm Apocalypse
PS3
Kendine özgü yarış oyunlarında PS3 hız kesmiyor! Kıyamet gününde, yıkılmakta olan şehirlerde yarışma keyfini TV'lerimize getiriyor.



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni.



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



Klasik

The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

AYIN ALTIN OYUNLARI



The Witcher 2



LA Noire

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Ne biçim bir yaz dönemine giriyoruz yahu! Bomba oyunsuz geçen tek bir ay yok. Neyse canım, her zaman kum, güneş, kızlar olacak değil ya, bu yıl da deli gibi, manyaklar gibi oyun oynarız :)

Oyun	Platform
HAZİRAN '11	
Alice: Madness Returns	PC, PS3, 360
Arcana Heart 3	PS3, 360
Child of Eden	PS3, 360
Clones	PC
Combat Wings: The Great Battles of World War II	PC, PS3, 360
Darkness Within: Collector's Edition	PC
Duke Nukem Forever	PC, PS3, 360
Dungeon Siege III	PC, PS3, 360
Dynasty Warriors: Gundam 3	PS3, 360
F.E.A.R. 3	PC, PS3, 360
Green Lantern: Rise of the Manhunters	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Hunted: The Demon's Forge	PC, PS3, 360
Infamous 2	PS3
Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS
Might & Magic Heroes VI	PC
Naruto Shippuden 3D: The New Era	3DS
Shadows of the Damned	PS3, 360
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	PC, PS3, 360
The Sims 3: Generations	PC
The Tiny Bang Story	PC
Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy	PS3
Transformers: Dark of the Moon	PS3, 360, Wii, 3DS
TEMMUZ '11	
Air Conflicts: Secret Wars	PC, PS3, 360
Captain America: Super Soldier	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Catherine	PS3, 360
Earth Defense Force: Insect Armageddon	PS3, 360
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	PC, PS3, 360, Wii, DS
One Piece: Giant Battle	DS
AĞUSTOS '11	
Cars 2: The Videogame	PC, PS3, 360, Wii, DS
Deus Ex: Human Revolution	PC, PS3, 360
Driver San Francisco	PC, PS3, 360
No More Heroes: Heroes' Paradise	PS3
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	PC
Rise of Nightmares	X360
Tropico 4	PC, 360

SPOR & MENAJERLİK



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikayesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.

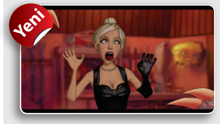


FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

MACERA & BULMACA

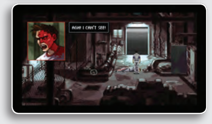


Yeni

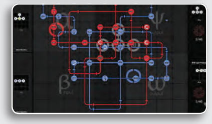
The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.



Gemini Rue
PC
Blade Runner'dan beri görmediğimiz güzellikte bir macera oyunu Gemini. Eski moda grafikleri, muhteşem seslendirmelerle süslemiş, çok da şahane olmuş.

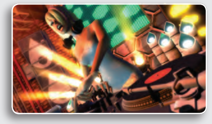


Spacechem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zeka oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? Spacechem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.



Stacking
PC
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.

GARİP TÜRLER



DJ Hero 2
PS3, 360, Wii
Activision'ın müzik oyunları serisinin fişini çekmesinden sonra, elimizde kalan tek DJ'lik oyunu kendisi. Kıymetini bilelim.



Shatter
PC
Arkanoid tarzının kesinlikle en keyifli ve modern örneği. Fizik motoru sayesinde bir süre sonra kafayı kırabilirsiniz.



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"...Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!



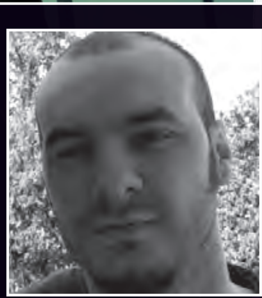
Zeno Clash
PC, PS3, 360
Source motoru, FPS ve dövüş oyunu karışımı, über garip bir dünya ve yaratıklar bir araya gelince nasıl bu kadar iyi bir oyun ortaya çıkabilmiş ki?



L.A. NOIRE™

Dedektiflik aşkıyla yanıp tutuştuğunuzun farkındayım. Zaten bu sayfaları okuyor olmanızın muhtemelen sebebi oyundaki vakalardan birinde takılmış olmanızdır, bir an önce takıldığınız yeri geçip dedektiflik yeteneklerinizi sergilemeye devam etmek istiyorsunuzdur. O halde yazıyla ilgili ufak bir bilgi vereyim. Öncelikle bu bir tam çözüm yazısı değil. Yani "arabayla kovalarken şunu yapın, şuraya girdikten sonra arkanızdaki masayı inceleyin" gibi kısımları atladım. Ama bu aynı zamanda bir tam çözüm yazısı, çünkü zaten oyunda gerekli delilleri toplama ve sorgu kısımları hariç ne yaptığınızı bulamayacağınız bir durum yaşayacağınızı düşünmüyorum.

Peki bu yazıyı nasıl okuyacağız. Vakalarda gitmeniz gereken mekanlar sırayla yazılmış durumda ve ismini gördüğünüz mekanlarda ya önemli bir delil, ya da sorgu imkanı var demek. Eğer sıradaki mekana gidemiyorsanız öncesinde delil veya sorgu hariç birşeyler yapmış olmanız gerekiyordur (gittiğiniz mekanda kovalamaca sahnelerine katılmak gibi). Deliller kısmında önce delilin bulunduğu yeri, sonra ise bulacağınız delilin ne olduğunu göreceksiniz. Sorgu kısmında ise önce kimi sorguya çekeceğinizi öğreneceksiniz. Ardından sorduğunuz sorulardan sonra takınmanız gereken yaklaşımı ve eğer cevap yalan ise parantez içinde bu iddianızı kanıtlamak için sunmanız gereken delili göreceksiniz. Tüm bunlardan sonra yine de ara sahnelerde takıldığınız bir yerler olursa buradayım, beklerim efendim.



YETİŞ DEDEKTİF!

Bir insanın planları ancak bu kadar alt üst olabilir ey sevgili okurlar. Aylar öncesiydi, taa Şubat'ta tam da bu ayı düşünerek ve hayalini kurarak Serpil'e "oyun çıktığında çok kapsamlı bir şeyler hazırlamayı planlıyorum, şimdiden uyarayım" demiştim. Söz konusu oyun The Witcher 2 idi elbette. Sonra planımı uygulamaya koydum ve bilinçaltı mesajlarıyla daha fazla sayfa araklamaya (argo margo, yaptığım tam da buydu) uğraştım. Daha ortada oyun yokken yerimi hazırlıyordum anlayacağınız. Sonra işte o an geldi çattı, 17 Mayıs oldu ve oyun piyasaya çıktı. Anında saldırdım tabii ve yine anında ters köşeye yatırıldım. Şimdi bu tür manyak oyunların ayın ortası geçtikten sonra çıkmasından ve bize son derece kısıtlı zaman bırakmasından nasıl nefret ettiğimden bahsetmek istemiyorum. Ama nefret ediyorum. Bunca zamandır deli gibi beklediğim oyunu kolay modda, yan görevleri es geçip tüketmek istememek bana çok pahalıya mal oldu. "Madem zor mod istiyorsun, al sana zor mod" dedi oyun, yaratıkları ağzımı burnumu kırdı, aynı savaşları yirmi kere yüklemek beynimi uyuşturdu. Yılmadım, zorluk değiştirmedim ama oyunu zamanında bitirmeyi de başaramadım. Öyle olunca da Witcher yazmak istemedim, hakkını veremeyeceğimi düşündüm çünkü.

Ama L.A. Noire öyle miydi? Son derece sevecen davrandı bana, pek zorluk çıkarmadı. Kuzu kuzu sundu önüme delilleri, sorguladığım şüpheliler tıkır tıkır verdiler cevaplarını. Kısacası doludan kaçtım, yağmura bile tutulmadım. Tüm bunlarda beni en çok mutlu eden de The Witcher 2'yi çerez gibi tüketmemiş olmam oldu. Yine de, gelecek aya doluya tutulmak ümidiyle, farewell!
-ESER GÜVEN

TRAFİK MASASI



VAKA 1: THE DRIVER'S SEAT

Mekan: Freight Depot

Deliller:
- Araba bagajı - Domuz ile ilgili fatura
- C işaretli yer - Arabanın içi
- A işaretli yer - Cüzdan, Gözlük
- B işaretli yer - Kanlı boru

Sorgu: (görgü tanığı)
- "Purpose at scene" - Doğru
- "Knowledge of Adrian Black" - Doğru
- "Contents of wallet" - Şüpheli
- "Bloodstained pipe found" - Doğru

Mekan: Black Residence

Deliller:
- Kocanın yatak odası - Cavanaugh kibriti, Fotoğraf, Gizli not, Gözlük kutusu, Tren bileti
- Mutfak masası - Kibrit
- Mutfak - Isıtıcı broşürü, Isıtıcı faturası
- Arka bahçe - Instaheat su ısıtıcısı

Sorgu: (Mrs. Black)
- "Slaughterhouse recepit" - Doğru
- "Cavanaugh's Bar matchbook" - Doğru
- "Location of Adrian Black" - Doğru
- "Photograph signed Nicole" - Yalan (Fotoğrafı ve gizli notu gösterin)
- "Stenzel glasses case" - Doğru
- "Alibi for Mrs. Black" - Doğru

Mekan: Cavanaugh's Bar

Sorgu: (Frank Morgan)
- "Link to Abandoned Vehicle" - Yalan (Domuz ile ilgili faturayı gösterin)
- "Location of Adrian Black" - Şüpheli

Mekan: Morgan's Apartment

Delil: Posta kutusu - Daire numarası

VAKA 2: A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

Mekan: Ray's Bar

Deliller:
- Cesedin ceket cebinde - Hayat sigortası, Cüzdan
- B işaretli yer - Kan lekesi
- C işaretli yer - Kan lekesi
- Kan lekelerinin önündeki cadde - Lastik izleri
- Barın ara sokağındaki çöp tenekesi - Kanlı bıçak

Sorgu: (Shannon Perry)
- "Eye witness report" - Doğru
- "Suspect vehicle description" - Doğru
- "Argument" - Şüpheli

Sorgu: (Barmen)
- "Hit and run incident" - Şüpheli
- "Association with victim" - Doğru
- "Argument overheard in bar" - Şüpheli
- "Joint business venture" - Şüpheli

Mekan: Pattison Residence

Sorgu: (Mrs. Pattison)
- "Hit and run incident" - Şüpheli
- "Nature of argument" - Şüpheli
- "Partnership with Leroy Sabo" - Yalan (sigorta mektubunu gösterin)

VAKA 3: THE FALLEN IDOL

Mekan: Crash Site

Deliller:
- Arabada - İç çamaşırı, Anneden mektup
- Arabanın içi - Arabanın içini inceleyin
- Memurla konuşun - Küçültülmüş sahte kafa

Sorgu: (Mrs. McAfee)
- "Doping allegation" - Şüpheli
- "Injured female passenger" - Yalan (iç çamaşırını gösterin)
- "Fake shrunken head" - Şüpheli
- "Suspect Mark Bishop" - Şüpheli

Mekan: Central Receiving Hospital

Delil:
- Yatağın ayak ucundaki hasta çizelgesi - Zor kullanma kanıtı

Sorgu: (Jessica)
- "Crash site incident report" - Yalan (iç çamaşırını gösterin)
- "Contact with parents" - Yalan (mektubu gösterin)
- "Association with Mark Bishop" - Şüpheli
- "Evidence of criminal abuse" - Doğru

Mekan: Bishop's Apartment

Deliller:
- Ön kapıya yakın olan oda - 20,000 dolarlık çek
- Koridorda duvara yaslanmış - Eyer
- Eyerin yanındaki oda - Film seti reprodüksiyonu, Film seti fotoğrafı
- Oturma odası - Dekor deposu fotoğrafı
- Balkona çıkın - Set görüntüsü

Sorgu:
- "Domestic disturbance" - Şüpheli
- "Whereabouts of Bishop" - Doğru
- "Check for $20,000" - Yalan (çeki gösterin)
- "Abuse of Jessica Hamilton" - Şüpheli

Mekan: Silver Screen Props

Deliller:
- Set hangarının duvarı - Tek yönlü ayna
- Set hangarı - Kloral hidrat
- Binanın arka tarafı - Küçültülmüş sahte kafa, Sahte duvar
- Sahte duvarın arkası - Gizli kamera odası
- Gizli kamera odası - Film makarası, Jessica Hamilton çekimi, Tek yönlü ayna

Sorgu: (Mrs. Bishop)
- "Association with Bishop" - Yalan (film makarasını veya kloral hidratı gösterin)
- "Whereabouts of Bishop" - Doğru
- "Relationships with Ballard" - Yalan (film makarasını gösterin)



YÜZÜNDEKİ BİR KAS İSTEM DIŞI SEĞİRMEYE Mİ BAŞLADI? YALAN SÖYLÜYOR OLABİLİR. AMA BELKİ DE SADECE BURNUNA BİR SİNEK KONMUŞTUR?

CİNAYET MASASI



VAKA 1: THE RED LIPSTICK MURDER

Mekan: The Moors

Deliller:
- Kafanın arka tarafı - Sert darbe travması
- Cesedin sol eli - Kayıp yüzük
- Cesedin göbeği ve göğsü - Yazılar
- B işaretli yer - Bamba Club çakmağı
- A işaretli yer - Cüzdan
- C işaretli yer - Ayak izi

Mekan: The Bamba Club

Sorgu: (McColl)
- "Suspect seen with victim" - Doğru
- "Ring stolen from victim" - Şüpheli
- "Knowledge of husband" - Şüpheli

Deliller:
- McColl ile konuştuktan sonra - Plaka (2B8899), Kocanın başka yerde olması
- **Mekan:** Henry Residence

Deliller:
- Yemek odası: Kadın ayakkabısı
- Mutfak penceresi: Zorla girme izleri
- Buzdolabı kapısı: Not
- Yatak odası: Yüzük kutusu
- Komşuyla konuştuktan sonra: Evlilik sorunları

Mekan: Jacob Henry's Apartment

Deliller:
- Telefonun yanındaki masa: Ölüm tehdidi mektubu
- Yatak odası: Ayakkabı

Sorgu: (Jacob)
- "Movement of victim" - Yalan (kocanın başka yerde olmasından bahsedin)
- "Last contact with victim" - Doğru
- "Motive for murder" - Yalan (tehdit mektubunu gösterin)

Mekan: Mendez's Apartment

Deliller:
- Apartmanın önündeki posta kutusu: Daire numarası
- Yatak odasındaki kanlı kutu: Kullanılmış ruj, Boru anahtarı

VAKA 2: THE GOLDEN BUTTERFLY

Mekan: Crime Scene

Deliller:
- Suç mahali: Ceset
- Ceset: Kayıp mücevher, Küçük ayak izleri
- Cesedin yanı: Cüzdan
- Cüzdandaki kimlik: İsim
- Ağacın yanı: Ayak izleri

Mekan: Moller Residence

Deliller:
- Ana yatak odası: Ayakkabı
- Yatak odasındaki dolap: Kayıp saat ve yüzük

Sorgu: (Michelle)
- "Missing watch and rings" - Doğru
- "Last contact with victim" - Şüpheli
- "State of parents' marriage" - Şüpheli

Sorgu: (Mr. Muller)
- "Footprints at the crime scene" - Yalan (İş botları)
- "Alibi for Hugo Moller" - Yalan (Michelle'in ifadesi)
- "Missing persons report" - Şüpheli
- "History of violence" - Yalan (Kelebek broşu)

Delil:
- Yakma fırınının içi: Kanlı ayakkabılar

Mekan: Central Morgue

Delil:
- Masanın üzeri: İp örnekleri

Mekan: Bellmont High School

Deliller:
- Rooney'i yakalayın: Kelebek broşu
- Arabanın bagajı: İp, İş tulumu

Mekan: Central Police Station

Sorgu: (Rooney)
- "Footprints at crime scene" - Şüpheli
- "Place of Employment" - Şüpheli
- "Access to braided rope" - Doğru
- "Motive for murder" - Şüpheli

Sorgu: (Hugo Moller)
- "Disposal of evidence" - Doğru
- "Access to braided rope" - Şüpheli
- "Tire iron" - Yalan (lastik levyesini gösterin)
- "Victim's vehicle recovered" - Yalan (iş tulumunu gösterin)

VAKA 3: THE SILK STOCKING MURDER

Mekan: Crime Scene

Deliller:
- Ceset: Boyunda kesikler
- Cesedin sağ eli: Yırtılmış kütüphane kartı
- Cesedin sol eli: Kayıp mücevher
- Cesedin göbeği: Yazılar
- A işaretli yer: Kanlı çoraplar
- C işaretli yer: Kan izi
- Kan izini takip edin: Kadın şapkası
- Kan izi boyunca, çöp tenekesi: Kişisel eşyalar
- Kan izi boyunca, boruya asılı: Anahtar
- Kan izi boyunca: Noktalı not
- Çatıda: Boş zarf, Makyaj çantası, Alyans, Boya fırçası, Cüzdan
- Cüzdan: Yırtılmış kütüphane kartı

Mekan: Antonia's Residence

Deliller:
- Antonia'nın odası: Kırık pencere
- Pencerenin dışı: Metal çubuk
- Antonia'nın odasındaki bavul: Avukat mektubu
- Antonia'nın odasındaki açık çekmece: Bilezik fotoğrafı

Sorgu: (Barbara)
- "Possible suspects" - Doğru
- "Movements of victim" - Şüpheli
- "Evidence of break-in" - Yalan (kırık pencere)
- "Breakdown of marriage" - Yalan (bilezik fotoğrafı)

Mekan: El Dorado Bar

Delil: Diego Aguilardan: Boşanma kağıtları

Sorgu: (Diego)
- "Missing jewelry" - Şüpheli
- "Movements of victim" - Doğru

Mekan: Maldonado Residence

Delil:
- Apartmanın önündeki zil kutusu: daire numarası
- Mutfaktaki kutu: Alkol
- Mutfak: Kibrit, Kanlı giysi
- Komşuyla konuşarak: Kocanın başka yerde olması

Mekan: Central Police Station

Sorgu: (Angel)
- "Last contact with victim" - Yalan (kocanın başka yerde olmasından bahsedin)
- "Divorce proceedings" - Yalan (boşanma kağıtlarını gösterin)
- "Jewelry taken from body" - Doğru
- "Bloodstained shirt found" - Şüpheli

Mekan: Just Picked Fruit Market

Sorgu: (Clem)
- "Distinctive necklace" - Şüpheli
- "Contact with victim" - Şüpheli
- "Movements of victim" - Doğru

Deliller:
- Arka odadaki masa: Neşter
- Arka odadaki diğer masa: Mücevher kutusu
- Mücevher kutusu: Dini muskalar ve bilezik

VAKA 4: THE WHITE SHOE SLAYING

Mekan: Crime Scene

Deliller:
- Carruthers'ten: Ölüm saati
- Ceset: Kuru temizleme fişi
- B işaretli yer: Ayakkabı izleri
- C işaretli yer: Lastik izleri

Sorgu: (Catherine)
- "Suspicious persons" - Doğru

Mekan: Superior Laundry Services

Delil: Çalışandan: Kayıt defteri

Mekan: Taraldsen Residence

Deliller:
- Botun içinde: İp
- Yatak odası: Kibrit
- Çamaşır odası: Islak ceket, Çamurlu ayakkabılar, Kurbanın el çantası

Sorgu: (Lara Taraldsen)
- "Possible suspects" - Yalan (ipi gösterin)
- "Alibi for Lars Taraldsen" - Şüpheli
- "Victim's state of mind" - Şüpheli
- "Last contact with victim" - Yalan (ıslak ceketi ve çamurlu ayakkabıları gösterin)

Mekan: Baron's Bar

Sorgu: (Benny Cluff)
- "Last contact with victim" - Doğru
- "Vagrant male suspect" - Şüpheli
- "Yellow cab 3591" - Doğru

Sorgu: (Benny Cluff)
- "Contact with victim" - Şüpheli
- "Account of movements" - Şüpheli



Mekan: Central Police Station

Sorgu: (James Jessop)
- "Last contact with victim" - Şüpheli
- "Incident with Bates" - Şüpheli

Mekan: Hobo Camp

Delil:
- Ackerman'ın kulübesi: Kanlı ip parçası, cüzdan

Mekan: Central Police Station

Sorgu: (Stuart Ackerman)
- "Motive for murder" - Yalan (kanlı ip parçasını gösterin)
- "Contact with victim" - Şüpheli

VAKA 5: THE STUDIO SECRETARY MURDER

Mekan: Pawnbroker

Delil:
- Rehinciden: Rehin bırakılmış yüzük

Mekan: Crime Scene

Deliller:
- Ceset: Kayıp yüzük, avarelik
- Carruthers'ten: Ölüm saati
- B işaretli yer: El çantası
- El çantasının içi: İş kimliği, ruj, yırtık mektup parçası

Sorgu: (John Ferdinand Jamison)
- "Interference with evidence" - Doğru
- "Discovery of victim's body" - Şüpheli

Mekan: Liquor Store

Deliller:
- Evelyn'in köşesi: Bovling lobutu
- Yatağın yanı: Kitap
- Robbins'ten: İçki alımı

Sorgu: (Robbins)
- "Contact with victim" - Doğru
- "Relationship with victim" - Doğru
- "Knowledge of McCaffrey" - Şüpheli

Mekan: Mensch's Bar

Sorgu: (Grosvenor McCaffrey)
- "Criminal history" - Şüpheli
- "Relationship with victim" - Yalan (kitabı gösterin)

Mekan: McCaffrey's Apartment

Deliller:
- Koltuğun yanında: Lastik demiri, kanlı giysi

Mekan: Central Police Station

Sorgu: (Tiernan)
- "Relationship with victim" - Yalan (kurbandan bahsedin)
- "Victim's book found" - Şüpheli
- "Alibi for James Tiernan" - Yalan (içki alımı)
- "Access to murder weapon" - Şüpheli

Sorgu: (McCaffrey)
- "Alibi for McCaffrey" - Yalan (mektup parçasını gösterin)
- "Access to tire iron" - Yalan (Tiernan'ın suçlamasından bahsedin)
- "Military service" - Yalan (McCaffrey'in sabıkası)

VAKA 6: THE QUARTER

MOON MURDERS

Mekan: Pershing Square

Delil:
- Havuzun üzeri: Sosyal güvenlik kartı, ikinci şiir alıntısı

Mekan: Hall of Records

Delil:
- Avize: Üçüncü alıntı, Diedre Moller'ın saati

Mekan: Public Library

Delil:
- Çatıda: Dördüncü alıntı, Antonia'nın kolyesi

Mekan: Westlake Tar Pits

Delil:
- Katran çukurundaki ada: Theresa Taraldsen'in ayakkabısı, beşinci alıntı

Mekan: L.A. County Museum

Delil:
- Labirentin ortası: Altıncı alıntı, Celine Henry'nin yüzüğü

Mekan: "Intolerance" Set

Delil:
- Tahtta: Yedinci alıntı, Evelyn Summers'ın yüzüğü



AHLAK MASASI



VAKA 1: THE BLACK CAESAR

Mekan: Junkies' Apartment

Deliller:
- Patlamış mısır yığını: Morfin şırıngası
- Şırınganın yanı: Mısır kovası
- Mutfak: Morfinli mısır kovası
- Masa: Tuhaf müsvette
- Cesedin cebi: Radyo kanalı notu
- Sandalyedeki cüzdan: Sayı kağıdı

Mekan: Black Caesar Food Hut

Deliller:
- Yerdeki kutunun içindeki trompette: Sayı kağıdı
- Köşedeki kutunun içinde: Morfin şırıngası

Sorgu: (Fleetwood)
- "Morphine overdose victims" - Yalan (Morfinli mısırları gösterin)
- "Numbers slips recovered" - Şüpheli

Mekan: Jones' Booking Agency

Delil:
- Jones'ın karşısında radyo, 275 FM'e ayarlayın: Gizli uyuşturucu zulası

Sorgu: (Jermaine)
- "Army surplus morphine" - Şüpheli
- "Link to Ramez Removals" - Şüpheli

Mekan: Ottie's

Delil:
- Müsvette ipucunu kullanarak bulmacayı çözün - Slot makinesi

Sorgu: (Merlon)
- "Army surplus morphine" - Yalan (Finkelstein'dan bahsedin)
- "IOU note from Jose Ramez" - Yalan (IOU notunu gösterin)
- "Link to Lenny Finkelstein" - Şüpheli

Mekan: Ramez Removals

Delil:
- Masada: Hesap defteri

Mekan: Polar Bear Ice Company

Delil:
- Finkelstein'ı öldürdükten sonra: İhtiyaç fazlası morfin

ELİNİZDE SAĞLAM KANITLARINIZ OLMADAN KİMSEYİ SUÇLAMAYA KALKMAYIN, KOMİK DURUMA DÜŞERSİNİZ.

AHLAK MASASI

VAKA 2: THE SET UP

Mekan: Boxing Stadium

Delil:
- Hammond'un dolabı: Bahis oranları

Mekan: Hotel El Mar

Deliller:
- Defterin ikinci sayfası: Winston Churchill
- Yerde: Telegram
- Dolapta: Film bileti koçanı
- Yatağın yanında: Bahisçinin ödemeleri
- Mutfak masasında: Dergi kuponu

Mekan: Aleve Motel

Deliller:
- Dolapta: Cunard Ascania, Otobüs bileti

Sorgu: (Candy)
- "Whereabout of Hammond" - Yalan (dergi kuponunu gösterin)
- "List of odds recovered" - Yalan (bahisçinin ödemelerini gösterin)
- "Plans to leave town" - Şüpheli

Mekan: Bookmaker's Office

Delil:
- Telefonun yanı: Bahisçinin defteri

Mekan: Examiner Drugstore

Delil:
- Telefonun yanı: Yellow Cab Co. Kartı

Mekan: Interstate Bus Depot

Delil:
- Stand: Tabanca, Film bileti





VAKA 3: MANIFEST DESTINY

Mekan: 111 Club

Deliller:
- D işaretli yerdeki ofis: Ceset
- B işaretli yer: Trompet kutusu
- Trompet kutusundaki gizli bölme: Blue Room giriş kartı, Morfin
- C işaretli yer: Ceset
- Cesedin cebi: Morfin
- Sahnenin yanındaki oda: Valor sigarası, BAR

Sorgu: (Hostes)
- "111 Club shooting incident" - Şüpheli

Mekan: The Blue Room

Sorgu: (Elsa)
- "Army surplus morphine" - Şüpheli
- "Morphine overdose victims" - Şüpheli

Mekan: The Mocambo Club

Sorgu: (Mickey)
- "Finkelstein drug operation" - Şüpheli
- "111 Club shooting incident" - Şüpheli

Mekan: Hollywood Prolice Station

Delil:

Mekan: Bus Shooting

Delil:
- Keskin nişancının cebi: Nişancının cep defteri

Sorgu: (Felix)
- "Informed of Coolridge heist" - Şüpheli
- "Motive for shooting" - Yalan (nişancının cep defterini gösterin)

Mekan: Kelso's Apartment

Sorgu: (Jack Kelso)
- "Army surplus morphine" - Şüpheli
- "Ex-marine McGoldrick" - Doğru
- "Arms stolen from Coolridge" - Doğru
- "SS Coolridge robbery" - Şüpheli

Mekan: Robert's Diner

Delil:
- Cesedin cebi: Mal listesinin kopyası, Nişancının defteri

Mekan: Post Office

Deliller:
- Beckett'in eli: Kartvizit
- Ceket cebi: Not

Mekan: Hollywood Police Station

Sorgu: (Courtney Sheldon)
- "6th Marines being targeted" - Yalan (nişancının defterini gösterin)
- "SS Coolridge robbery" - Yalan (Beckett'in itirafını sunun)



KUNDAKÇILIK MASASI



VAKA 1: THE GAS MAN

Mekan: Steffen House Fire

Deliller:
- Mrs. Steffens'ten: Yarışma bileti
- Evin dışındaki su ısıtıcısı: Isıtıcı kontrolünü Ryan yapmış

Sorgu: (Yeşilli adam)
- "Travel competition" - Doğru
- "Suburban redevelopment" - Şüpheli

Mekan: Sawyer House Fire

Delil:
- Dışarıda, yerde: Regülatör vanası

Mekan: Gulliver's Travel Agency

Sorgu: (John)
- "Suburban redevelopment fund" - Doğru
- "Promotional travel contest" - Şüpheli

Mekan: Fire Station No. 32

Deliller:
- İtfaiyeden: Isıtıcı kontrolünü Harvey yapmış, InstaHeat Model 70

Mekan: InstaHeat Factory

Deliller:
- Rasic'ten: Gaz tesisatçılarının listesi
- R&I'dan: Clemens'in sabıka kaydı, Ryan'ın sabıka kaydı, Varley'in sabıka kaydı
- Ryan'ın dolabı: Ryan'ın anarşi broşürleri
- Clemens'in dolabı: Clemens'in anarşi broşürleri
- Varley'in dolabı: Sarmal bobin

Sorgu: (Ivan)
- "InstaHeat Model 70" - Şüpheli
- "Heater service history" - Yalan (Isıtıcı kontrolünü Ryan veya Harvey yapmış)

Mekan: Clemens' Worksite

Sorgu: (Clemens)
- "Knowledge of Varley" - Şüpheli
- "Employment at InstaHeat" - Şüpheli
- "Knowledge of Ryan" - Yalan (Clemens'in anarşi broşürlerini gösterin)

Mekan: Willshire Police Station

Sorgu: (Varley)
- "Work at Sawyer residence" - Yalan (ısıtıcı kontrolünü Varley yapmış)
- "Suburban redevelopment" - Yalan (Clemens'in ifadesi)
- "InstaHeat Model 70" - Yalan (Sarmal bobinler)

Sorgu: (Ryan)
- "Anarchist literature" - Yalan (Ryan'ın anarşi broşürlerini gösterin)
- "InstaHeat Model 70" - Yalan (Rasic'in ifadesi)
- "Suburban redevelopment" - Şüpheli
- "Attempted murder charge" - Yalan (Ryan'ın sabıkasından bahsedin)



VAKA 2: A WALK IN ELYSIAN FIELDS

Mekan: Morelli House Fire

Deliller:
- A işaretli yer: Cesetler taşınmış
- B işaretli yer: Aile fotoğrafı
- Komşunun bahçesi: Sigara izmariti, Ayakkabı izi
- Herschel'den: Elysian Fields broşürü

Sorgu: (Dudley)
- "Morelli fire witness report" - Şüpheli
- "Planned demolitions" - Şüpheli
- "Promotional travel contest" - Doğru
- "Suspicious activity" - Şüpheli

Mekan: Rancho Escondido

Delil:
- Evin yanında: Kötü kalite çimento

Mekan: Elysian Fields

Delil:
- Lelan'ın sekreterinin masası: Müteahhit listesi

Sorgu: (Monroe)
- "Elysian linked to arsons" - Şüpheli
- "Promotional travel contest" - Yalan (Elysian Fields broşürünü gösterin)
- "Local land acquisitions" - Şüpheli
- "Rancho Escondido fire" - Yalan (Kötü kalite çimento kullanılmış)

Mekan: Chapman's Apartment

Delil:
- Araba bagajı: Sarmal bobinler, .45 kalibrelik mermi

VAKA 3: HOUSE OF STICKS

Mekan: California Fire & Life

Sorgu: (Elsa)
- "Disputed claim payout" - Şüpheli
- "Connection to Buchwalter" - Şüpheli
- "Motive for dispute" - Doğru

Mekan: Elysian Fields Site

Deliller:
- Ofis masası: Çimento teslimatı, Yıkım emri, Firma içi yazışma

Mekan: Demolished Elysian Fields House

Deliller:
- Turuncu bayraklar: "Not for construction use" tabelası, Film seti parçası

Mekan: Keystone Film Studios

Deliller:
- Gösterim odası: Suburban Redevelopment Fund film makarası
- Masadaki çanta: Projektör

VAKA 4: A POLITE INVITATION

Mekan: Benson's Apartment

Deliller:
- Benson'ın arkasında: Hisse sertifikası
- Benson'ın arkasındaki masa: Sigorta anlaşması

Sorgu: (Benson)
- "Motive for fraud" - Yalan (hisse sertifikasını gösterin)
- "Suburban redevelopment" - Yalan (sigorta anlaşmasını gösterin)
- "Buchwalter case" - Şüpheli

Mekan: California Fire & Life

Deliller:
- Masada: Dava dosyası
- Belgenin sağ altı: Artan arsa değeri
- Belgenin sağ üstü: Koordinatlar

Mekan: Hall of Records

Deliller:
- "S" bölümü: Firma tescili
- Hesap defteri: Courtney Sheldon
- Harita bulmacası: Arsa numarası

Mekan: Monroe's Mansion

Deliller:
- Masanın arkası: Fotoğraf
- Kasada: Polis araştırma raporu, Hisse senedi, Rüşvet
- Monroe'nun masası: Klasör

VAKA 5: A DIFFERENT KIND OF WAR

Mekan: Rapid Exterminators

Delil:
- Masada: Motor yağı

Mekan: Dr. Fontaine's Surgery

Deliller:
- Dolapta: Morfin
- Fontaine'in ofis kapısının yanındaki masa: Klasör
- Kitaplığın yanında, yerde: Kristal küre
- Fontaine'in masasında: Harita

Mekan: Bunkhouse

Deliller:
- Rafta: Kaynak aleti
- Origami odası: Regülatör, Katlanmış broşür, Tünel haritası
- Haritanın yanında: Turna
- Duvarda: Fotoğraf

THE END


MSI, Windows® 7 ürününü öner
Extreme Power
Turbo Gaming
msi
Gelmiş Geçmiş Dünyanın En Hızlı Notebooku!
GT680
Sound by
DYNAUDIO
75%
Daha Hızlı!!
Exclusive TDE
(Turbo Drive Engine) Technology
Windows 7
Orijinal Windows® 7 Home Premium 64 bit İşletim Sistemi
USB 3.0
En Yeni ve en hızlı transfer teknolojisi USB 3.0
NVIDIA'nın en gelişmiş harici ekran kartı GTX460M ile Yüksek Performans ve Grafik Kalitesi
MAX 16GB
4 adet DDR3 So-DIMM yuvası ile 16 GB'a kadar hafıza terfisi
x 2
RAID 0 destekli çift SATA sabitdisk yuvası ile daha hızlı yükleme
20000
15000
10000
5000
0
18162
10392
6460
MSI GT680
A Marka
B Marka
*PCMark Vantage Sonucu
*Konfigürasyon : Orijinal Windows® 7 Home Premium 64 bit İşleti Sistemi, Core i7 quad-core, 16GB system RAM, 120GB SSD x2, TI function "ON"
Mükemmel Grafikler Üst Seviye Performans
%242 Daha Hızlı
Video ve Müzikleri Hızlıca Dönüştürün
%320 Daha Hızlı
Intel Turbo Boast 2.0 Teknolojisi ile Daha Performanslı
%19 Daha Hızlı
Yeni Oyun Motorlarından En iyi Şekilde Faydalanın
%20 Daha İyi
Bilgisayarınız, şimdi daha kolay
Windows 7
Aynı Seviyede Intel® Core™ İ5 işlemci test sonuçları ile karşılaştırılmıştır.

ORGANİZE SANAYİ



BİR VEDA, BİR MERHABA

Arkadaş canlısı bir insan olarak ayrılıklardan nefret ederim. Her giden mutlaka hayatımdan bir parçayı da götürür. Ben giderken kendimden bir parçayı orada bıraktığımı hissederim. Belki çok soyut ve ifade olarak romantik bir anlatım ama bu hissin başka türlü bir tarifini henüz bulamadım. Bir gün Kaan Usta notebook'unu sırtına vurup ufka doğru yürümeye başlamadan önce anahtarları elime bırakıverdi. Dükkanı bana devrederken arkasında temiz bir atölye ve artık kalfalığa çoktan terfi etmiş ama hâlâ bir çırağın alçak gönüllüğünü taşıyan bir yardımcı bıraktı. Ellerimi toza ve yağa batırmayalı bir süre olmuştu. Ama donanım incelemek bisiklete binmek gibidir. Eller işe girince kendiliğinden yolunu buluverdi. Mert Kalfa, gün ağardı, işleyen demir ışıldarmış, şalteri kaldır bakalım. **-BURAK AKMENEK**



ORGANİZE SANAYİ BİR HAN YERİ

Bazen istenerek atılan adımlar, bazense hiç yoktan doğan olaylar sonucu hayat, bizleri hiç beklemediğimiz bir anda beklemediğimiz yerlere sürükleyebiliyor. Bir zamanlar Organize Sanayi ustalarını imrenerek takip eden Mert, bir anda onların yanında bulabiliyor kendini mesela. Ya da yılların sanayi ustaları başka denizlerde yelken açmak üzere yola koyulabiliyorlar; Tuğbek Usta gibi, Kaan Usta gibi... Kim bilir, belki bu satırları okuyan sizlerden biri de tıpkı benim gibi Organize Sanayi'de çırak olarak işe başlayacak bir gün. Tam da bundan dolayı Organize Sanayi bir han işte. Her gelenin bir şekilde katkıda bulunduğu, biz olmasak da hayatına devam edecek bir han... Neyse ben yine çok konuştum. Haydi Burak Usta, başlayalım çalışmaya. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ



AeroCool · intel CORE i7 inside · CM STORM ARMING THE GAMING REVOLUTION · GeIL · Mach Xtreme Technology

MSI GT680R'yle Oyun Keyfi

İYİNİN DE İYİSİ -BURAK AKMENEK

Oyungezer'de bu ay okuduğunuz oyunları MSI'ın bizler gibi oyuncular için özel olarak tasarladığı GT680R modeliyle en yüksek, çok yüksek ve yüksek olmak üzere üç farklı ayarda test ettik. Biz bu dizüstü bilgisayara bayıldık. Neden bayıldığımızı aşağıda okuyabilirsiniz.



BRINK
En Yüksek: Yamalarıyla beraber kendini toparlayan oyunda çok yüksek ayarlarda bile oyun makul bir hızda oynanırken çok karmaşık geometrilerin olduğu sahnelerde dahi GT680R 15fps'nin altına düşmedi. MSI her şeye rağmen oyunu akıcı bir şekilde oynattı.
Çok Yüksek: Oyunda gölgeleri ve anti-aliasing'i kapatınca hiç sorunsuz 30-60fps arasını gördük. Oyun gayet rahat oynandı. Çözünülürlüğü düşürmedik, MSI da performansını düşürmedi.
Yüksek: Hiç sorunsuz 60-80fps arasında oyunu gayet rahat bir biçimde oynadık. MSI canavar gibiydi. Oyunu zor bıraktık.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
En Yüksek: Ne kadar zorlarsak zorlayalım MSI GT680R, Witcher 2'yi sevdi, şefkatle bağrına bastı ve bize de tadını çıkarmak kaldı. En uç ayarlarda bile bana mısın demeyen MSI'la bu oyunu mutlaka oynamalısınız.
Çok Yüksek: Bizce en yüksek ayarlarda kalın. Oyunu oynarken sesini de sonuna kadar açmayı unutmayın.
Yüksek: En doludizgin sahnelerde bile bu ayarlara düşmemize gerek kalmadı, Witcher 2'de oyunun keyfinden taviz vermedik.

MOUNT & BLADE: ATEŞ VE KILIÇ
En Yüksek: Zaten büyük bir sorun yaşamayacağınız bir oyun olan Mount & Blade: Ateş ve Kılıç, MSI GT680R için resmen çocuk oyuncağıydı. En yüksek ayarlarda bile oyun 60 ile 120fps arasında bir performans verdi.
Çok Yüksek: Ne gerek var? Zaten uç ayarlarda oyun kolaylıkla oynanabiliyor. MSI GT680R neredeyse ısınmaya bile tenezzül etmedi.
Yüksek: GT680R oyunu tek eliyle oynattı desek yeridir. Bu sistemde bir Commodore 64 oyunu oynatmak gibiydi. Test ederken kendimizi bir Ferrari'yle 40 yapar ("40 yapar"?) gibi hissettik. Sonra ayarları hemen en uç noktaya çekip yola devam ettik.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
En Yüksek: 8x anti-aliasing'i açmış olmamıza karşın MSI 30fps'nin altına düşmedi. Buna düşmanlar bile şaşırmış olacak ki biz onları vuramadan düşüp öldüler. Özellikle güçlü ses sisteminin keyfine burada vardık.
Çok Yüksek: Operation Flashpoint bu kez 30-40fps arasını zorlamaya başladı. Hem en uç ayarlarda hem de bu ayarlarda hiçbir tekleme yaşamadık.
Yüksek: İngilizceden kalaslamasına çevirirsek, "parkta yürüyüş yapmak" gibiydi.



AYARLARI NASIL YAPTIK?

En Yüksek: Oyunda aklınıza gelebilecek her türlü grafik ayarını sonuna kadar açtık. 1920x1080 çözünülürlük kullandık. Tüm ayarlarda ne olursa olsun 1920x1080 çözünürlüğü korumaya çalıştık.

Çok Yüksek: Tüm grafik ayarlarını bir tık düşürdük. Düşürülmeyecek olanlarda gölgeleri kapattık. Yansımaları ve yumuşatma efektlerini azalttık.

Yüksek: Tüm grafik ayarlarını iki seviye düşürdük. Gölgeleri, yansımaları ve yumuşatma efektlerini ortalamanın üstüne çektik. Uzaktaki cisimlerin yüklenme sınırını ortaya çektik.

Elbette oyun deneyimini ölçümlemek için sadece ekran kartı performansı yeterli değil. Dynaudio ses sistemiyle harika bir ses kalitesi sunan MSI GT680R aynı zamanda oyuncu klavyesi ve ekranın kenarındaki LED'lerle tam bir oyun keyfi sunuyor. Halihazırda PCMark Vantage dünya rekorunu elinde bulunduran bu canavarın performansını gelecek ay yeni oyunlarla test etmeye devam edeceğiz.

Microsoft Skype'ı Satın Aldı

TERS KÖŞEYE YATTIK

Etrafta "Skype'ı Google mı alacak, yoksa Facebook mu?", "Mark Zuckerberg bizzat Skype yetkilileriyle görüşüyor, Skype'ı satın alması yakındır", "Google yetkilileri Skype ile iletişim halinde, işi bitirmeleri an meselesi" haberleri dolaşırken yüzü gülen taraf Microsoft oldu. Yaklaşık 700 milyon kullanıcısı olan Skype'ı 8.5 milyon dolara satın alan şirket, böylece tarihindeki en büyük satın almayı gerçekleştirmiş oldu. Şimdiki gibi kullanılmaya devam edecek olan Skype, bunun haricinde ilk olarak Outlook ve Xbox'a entegre edilecek. Hayırlısı diyelim.



ASUS O!Play Gallery HD Media Player

ON PARMAKTA ON MARİFET -MERT YİĞİT DOĞRU



HD MEDYA OYNATICILAR arasında akla gelen ilk isimlerden olan Asus O!Play serisi bizleri ihya etmeye devam ediyor. Hatırlarsanız nisan ayında kapımızı çalan O!Play Mini'yi pek beğenmiş, odamın baş köşesini kendisine bahşetmiştim. Bu ay karşıma çıkan büyük kardeş O!Play Gallery ise odamı adeta bir galeriye çevirdi (kelime oyunları her ürünün ismine gitmiyor kabul ediyorum).

AĞIR ABİ

Sert hatlı tasarımıyla salonunuzda retro bir hava estirecek olan O!Play Gallery (bana küçüklüğümde televizyonun altında duran VHS video oynatıcımızı hatırlattı), daha önce incelediğim hafif ve uçarı O!Play Mini'nin aksine ağırbaşlı bir havaya sahip. Piyano siyahı ürünün tasarımından genel olarak memnun kalsam da, ön yüze sırayla dizilmiş olan hafıza kartı girişleriyle eSATA ve USB bağlantılarının bir kapak altına gizlenmesini tercih ederdim açıkçası (bu halleriyle ürünün güzelliğini baltalıyorlar). Cihaz açıkken hayat bulan mavi ışık şeridiyse, özellikle geceleri O!Play Gallery'nin şıklığına şıklık katıyor.

Ürünün arka kısmında dikkatimi en çok çeken şey iPod/iPhone girişi oldu. Bu bağlantı sayesinde iPod (iPod Classic, iPod Touch'ın tüm jenerasyonları ve ikinci jenerasyondan itibaren iPod Nano) ve iPhone'unuzda (iPhone 3G'den ve sonraki tüm modeller) bulunan içeriği televizyonunuzda görüntüleyebiliyoruz. iPad'iniz varsa şansınıza küseceksiniz zira O!Play Gallery'nin iPad desteği bulunmuyor. iPod girişi haricinde USB 2.0, ethernet ve güç bağlantı noktaları, S/PDIF ve HDMI çıkışları, USB 3.0 PC bağlantısı ve aktif soğutma sunan bir fan da burada yerini almış. O!Play Gallery'nin alt kısmında bulunan vidalı kapağı çıkardığımdaysa karşıma SATA 6 bağlantı desteği bulunan 3.5" HDD yuvası çıkıyor. Yani USB 3.0 ve SATA 6 sayesinde tüm verilerimize zerre hız sorunu yaşamadan ulaşabiliyoruz. Hem hızlı, hem etkili bir ürün kendisi.

O!LA!LA!

Asus O!Play'in kalbinde yatan güzelliklerine gelelim şimdi de. Tertemiz bir arayüze sahip ürün, bir HD medya oynatıcıdan çok daha fazlasını sunuyor. Neredeyse tüm video, ses ve görüntü formatlarını desteklediği için harici diskimdeki her türlü multimedya içeriğimin keyfini sürebiliyorum. Asus O!Direct özelliği sayesinde bilgisayarımdakiler de tek tıkla televizyonumun ekranında. Hepsini tükettiğim anda da imdadıma YouTube, Picasa ve Flickr'ın yanı sıra internet radyo ve televizyonları yetişiyor. Bunların haricinde O!Play Gallery'yle beraber televizyonumu koca bir fotoğraf çerçevesi olarak kullanmak da elimde. Gracenote desteğiyle birlikte müzik arşivimi de düzenleyebiliyorum hem. Ürünün Netflix desteğiyse ne yazık ki sadece Amerika'da kullanılabiliyor (hep o Netflix'in suçu). Asus O!Play Gallery, 1080p FullHD çözünürlük ve Dolby TrueHD teknolojisiyle 7.1 kanal ses desteği de sunuyor.

VELHASIL KELAM

iPhone'unuzdan bilgisayarınıza elinizdeki cihazları ve internetinizi televizyonunuzla buluşturmaya ant içmiş bir ürün O!Play Gallery. Ekstradan alıp ürüne takabileceğiniz HDD ile "Ben kendi kendime yeterim" demesini de biliyor kerata. Kısacası sahip olduğu özelliklerle ve kalitesiyle, piyasadaki en iyi HD medya oynatıcılardan birinin incelemesini okudunuz az önce. O nedenle seçenekleriniz arasına ekleyin derim oyungezerler. Memnun kalacağınızı garanti edebilirim.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Özellik bolluğu, kullanım kolaylığı
Eksiler: Yok
Üretim : Asus www.asus.com.tr
İthalat : Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat : 259$ + KDV

Fujitsu Loox F-07C

SYMBIAN OS RAHAT BİR NEFES ALDI

Android başta olmak üzere diğer mobil işletim sistemlerinin popülerleşmesinin sonucu olarak ciddi kan kaybı yaşayan ve bunun sonucunda en büyük destekçisi Nokia'nın da desteğinden olan Symbian OS, Fujitsu Loox F-07C'de yeniden hayat buldu. Aynı zamanda bir UMPC olan telefon, Windows 7 Home Premium 32-bit ile Symbian OS'u aynı bünyede buluşturma özelliğine sahip. Oldukça güçlü teknik özelliklere sahip olan hibrid telefon gücünü 1.2GHz Intel Atom işlemciyle DirectX 9.0 destekli Intel GMA 600 grafik çipinden alıyor. Telefonun diğer başlıca özellikleri arasında 1024x600 çözünürlüğe sahip ekran, kayarak açılan QWERTY klavye, 3G ile 802.11n WiFi bağlantıları, GPS, microSD kart desteği, 720p HD video kaydı yapabilen 5MP kamera ve 32GB SSD bulunuyor. Fujitsu Loox F-07C'nin yılın ikinci yarısı piyasada olacağı açıklandı.





Guinness'ten Haberlerimiz Var

APP STORE, IPHONE 4 VE ANGRY BIRDS REKOR KIRDI

Guiness, Apple App Store, Apple iPhone 4 ve Angry Birds'ün rekorlarını açıkladı. Buna göre App Store, 6.5 milyar indirmeyle en popüler uygulama mağazası; 37.362 oyunla da en geniş indirilebilir oyun mağazası unvanını elde etti. iPhone 4, 1.5 milyonluk satış rakamıyla çıktığı gün en çok satan oyun konsolu olurken, Angry Birds de 6.5 milyonla App Store'dan en çok satın alınan oyun oldu (kızgın kuşların Organize Sanayi çıkartması da bu haber oldu böylece). Hepsine eyvallah da, iPhone 4'ün bir "oyun konsolu" olarak ele alınması biraz saçma gelmedi mi size de? PSP ile DS aynı zamanda akıllı telefon olmadığı için haksız rekabet olmuyor mu bu? O bir buçuk milyon insandan kaçı iPhone 4'ü oyun konsolu niyetine aldı? iPod Touch olsa yine bir nebze! Bu sorularımın cevabını istiyorum Guiness (öyle böyle değil, çok sinirlendim bu işe)...

Toshiba 367ppi LCD Ekran

APPLE'IN RETINA DISPLAY'İNİ YENDİ

Toshiba, akıllı telefonlar için 3.3"ten 4"e farklı boyutlarda üretilecek olan 367ppi'lık (pixel per inch) LCD ekranını tanıttı. Ekran bu açıdan Apple'ın iPhone 4 ve iPod Touch 4G'de kullandığı 326ppi'lık Retina Display'i geride bıraktı. Bu da 4"lik bir ekranda 720x1280 çözünürlük demek ki ağzımızın suyunu akıtmaya yeter de artar bile. Toshiba'nın yeni ekranını hangi cihazlarda ne zaman göreceğimiz belli olmasa da, söylentiler 2012 tarihini ve Apple'ı gösteriyor. Bekleyip göreceğiz.



Acer All in One Z5751

MASAÜSTÜ PC'NİN EVRİMİNDE BİR BASAMAK

-BURAK AKMENEK



TAŞINABİLİR ÜRÜNLER ALANINDA müthiş gelişmeler var. Artık bir yemek pişirmediği kalan cep telefonları, son derece hafif netbooklar ve tablet PC'ler, daha performanslı notebooklar ve bir sürü alternatif ürünle artık hepimiz mobil olmaya alıştık. Gittikçe artan ve yaygınlaşan internet bağlantısı sayesinde önümüzdeki yıllarda hepimiz ayaklı birer bilgisayara döneceğiz. Hal böyleyken masaüstünde kullanılan bilgisayarlarda da bir değişim olmaması tabii ki düşünülemez. Hepsi bir arada PC'ler çok büyük bir yenilik değil. Fakat çok pratik bir çözüm olduğu kesin. Yıllar önce ilk hepsi bir arada PC'yi gördüğümde ne kadar etkilendiğimi hatırlıyorum. Özellikle dokunmatik ekranı sayesinde PC kullanmayı bilmeyenlere bile basit yazılımlarla hitap eden aygıtlar olması ve kasayı ortadan kaldırması bence bu ürünlerin en büyük özelliği. Bakalım Acer bu konuda ne yapmış...

GÜÇ GİRİŞİ NEREDE?

Acer'ın Z5751 modelini masaya koyduğunuz zaman ilk sorduğunuz soru bu oluyor. Cevabını ise ürünün arkasını biraz kurcalayınca buluyorsunuz. Tüm kablo girişleri gizli kalsın diye arka tarafa bir gizli yuva yerleştirmişler. 5 USB (aslında 6 ama birinde ürünle beraber gelen kablosuz klavye ve farenin alıcısı var), 1 VGA, 1 ethernet girişi ve ses girişleri buraya gizlenmiş. Tabii ki güç girişi de burada. Bu daracık alanda tüm kablo yönetimini yapmanız istenmiş. Bu alan o kadar kötü düşünülmüş ki aradan bir kablo çekip yenisini takma eziyeti bir yana, kabloların hepsinin buraya uzanmak zorunda olması bile bence son derece anlamsız bir fikir. Üstelik birbirine son derece yakın bu yuvalardan birisine kalınca bir USB bellek takarsanız var halinize. Kasanın sağ alt kısmında iki adet USB yuvası ve birer ses ve mikrofon girişi bulunuyor. Bu ikisini kapattıktan sonra mecburen arkada çalışmak zorundasınız. Acer'ın sabitleme ayağı dengesiz. Bu kadar ağır bir üründe görüş açısını düzeltmek isterseniz bu defa da bir sarsıntıda ürünün masadan düşeceği korkusunu yaşamaya başlıyorsunuz. Allah'tan ağırlığı durumu kurtarıyor.

GELELİM PERFORMANSA

Genelde hepsi bir arada PC'lerde gördüğümüz bileşenler Acer'da yukarıya taşınmış. Intel Core i5 650 işlemci, 6GB DDR3 RAM, ATI Radeon HD 5570 ekran kartı, 23" Full HD multitouch dokunmatik monitör, 640GB HDD, Super Multi DVD sürücü, hepsi bir arada kart okuyucu, web kamerası ve dahili hoparlörle bu ürün sıradan bir kullanıcının tüm ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılayacak düzeyde. Özellikle ürünün ekranı gerçekten çok iyi. Ses performansı da bence yeterli. Ekran kartı fark ettiğiniz üzere öyle çok uçuracak bir seviyede değil. Ben bu aletle tabii ki kolaylıkla *Mount & Blade: Ateş ve Kılıç*'ı 1920x1680 çözünürlükte ve her şey açık oynadım ama aynı şeyi sakın *Crysis 2*'de denemeyin. Ancak *Total War: Shogun* falan ayarları biraz düzenlediğinizde tatmin edici bir performansla çalışıyor.

Şimdi gelelim zurnanın zartladığı yere. Bilgisayarın üzerinde bluetooth özelliği yok. Enfes bir monitörü var ama full HD çözünürlüğü televizyona ya da ikinci bir monitöre taşıyayım deseniz HDMI çıkışı yok! Yani bu aletle bir şey yapacaksanız mutlaka gene bunda yapmak zorundasınız. Tamam ürün çok güzel ama neden böyle anlamsızca kısıtlanmış bilemiyorum. Acer'ın genelde çok güzel çözümleri oluyor ama sanırım bu ürünü kimselerle paylaşmak istememiş.

İNCELEME

Performans: 3,5

Fiyat: 4

Artılar: Kaliteli dokunmatik ekran, rakiplerine göre yüksek performans

Eksiler: Tasarım, sınırlı bağlantı seçenekleri

Üretim: Acer www.acer.com.tr

İthalat: Acer www.acer.com.tr

Fiyat: 1533$





Samsung D9500

KOSKOCAMAN BİR 3B TELEVİZYON

Samsung, geçtiğimiz haftalarda dünyanın en büyük 3D LED televizyonunu tanıttı (boyutu kavramak için görseldeki ablayla karşılaştırmanızı tavsiye ederim). 75" ekran boyutuna sahip 1080p Full HD televizyon, 240Hz tazeleme oranına sahip. Samsung D9500'ün sadece bir televizyon olmadığını yine görselden kolayca anlayabiliyoruz. Şöyle ki, televizyonla gelen dokunmatik klavyesi ve Wi-Fi alıcısıyla Skype'ı kullanabiliyor, mini oyunlar oynayabiliyor ya da Facebook ve Twitter dahil çeşitli sosyal paylaşım sitelerinin altını üstüne getirebiliyoruz. Her şeyiyle devasa olan D9500, tahmin edeceğiniz üzere fiyat konusunda da bir istisna yaratmıyor (17.600 dolarcık).

MSI R6870 Hawk

BİR AŞK HİKÂYESİ -MERT YİĞİT DOĞRU

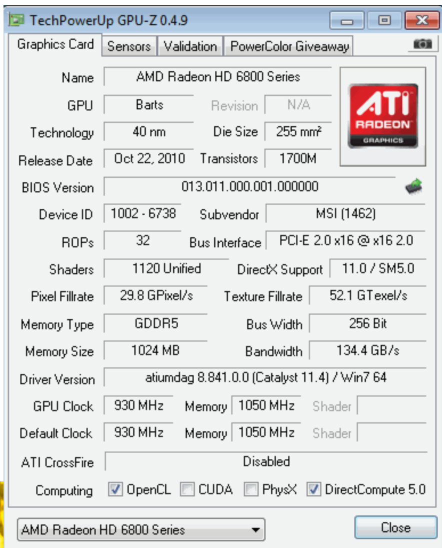
Kasa içi modifikasyon konusuna önem verdiğimden olsa gerek, özel tasarımlı ekran kartları genelde çok hoşuma gidiyor. Referans tasarımlar da genelde iyi olsa da, özel tasarımların havası bir başka yahu. Daha iyi soğutma becerilerinin yanı sıra kasaya da bir başka hava katıyor bu kartlar. Ve evet, masanın üzerinde sabırsızlıkla bekleyen bir MSI R6870 varken bunu daha rahat söyleyebiliyorum.



YENİ TEST SİSTEMİYLE DE NE İYİ YAKIŞTILAR MAŞALLAH

R6870 Hawk kutusundan usulca çıkarken test sistemiyle bakışıyorlar bir süre. İlk görüşte aşk olsa gerek, zira pek bir yakışıyorlar birbirlerine. Eh, bana da aralarını yapmak kalıyor elbette. Kartı sisteme takarken, çift fanlı TwinFrozr III soğutucusu sevinçle ışıldıyor. Kasanın düğmesine dokunduğumda da minnettarlığını sessizce çalışarak gösteriyor. Test sisteminin iç güzelliğini de yükselten kart, MSI'a göre referans tasarımlı kartlardan %21 daha serin ve 7dB daha sessiz çalışıyor. Diğer kartlara söz hakkı doğuyor elbette burada, onların konuşmasına da izin vermek lâzım. En olmadı yiğitleri er meydanına çıkarıp savaştırdığımızda, ak koyun kara koyun ortaya çıkar zaten. O nedenle şimdilik yapacağımız tek şey, MSI'ın sözüne güvenmekten ibaret. Kartın soğutucusu da, görünümüyle bizi kendine ikna etmeyi başardı zaten. Afterburner yazılımıyla birlikte voltajlarla oynayıp kartın hızını da bir güzel artırabiliyoruz. Overclock'çulara duyurulur.

Kalbinde 930MHz hızında çalışan bir AMD Radeon HD 6870 GPU bulunan MSI R6870 Hawk, 1GB GDDR5 belleğe sahip. İki adet DVI, iki adet mini DisplayPort ve bir adet de HDMI bağlantı noktalarıyla da her monitöre "Ne olursan ol yine gel" diyor (bizim monitör DVI yoluna gitmeyi tercih etti). Eyefinty ile, monitörleri topluca misafir de edebiliyor isterse. Bunun haricinde MSI R6870 Hawk, MSI Big Bang Marshal'da karşımıza çıkan ve kartlara uzun ömürler bahşeden Military Class II bileşenlerine de sahip. Anakartlardan sonra ekran kartlarını da askere almaya başlamışlar demek oluyor bu da bir anlamda. Desenize yeni test sistemiyle hasret gideremeden ayrılacaklar...



HÜZÜNLÜ DAKİKALAR

Kartı söküp kutusuna doğru uğurlarken bir hüzün kaplıyor içimi. Hem MSI R6870 Hawk'tan ayrılmak istemediğimden, hem de test sistemiyle bu ikiliyi koparmak istemediğimden. Kara kedi gibi hissediyorum kendimi ama yapacak bir şey yok elbette. Belki bir gün sizin bilgisayarınızda aradığı yeri bulur, zira o bunu hak ediyor.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Sessiz, soğutması etkili, şık, uzun ömürlü
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr,
Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 219$ + KDV

PERFORMANS TABLOSU		
3DMark Vantage	Total	H12617
	CPU	11368
	GPU	33411
Heaven 2.0 DX11	FPS	35,3
	Skor	890

Aztech HW553 3G Wireless-N Mobile Router

ÇAKIL TAŞI GİBİ BİR ŞEY -MERT YİĞİT DOĞRU

Ne yalan söyleyeyim, Burak usta "Masanın üzerine bir router bıraktım, vaktin olunca rahatça bir inceleyiver" deyince gözümün önünde büyük, köşeli, beyaz bir router belirdi hemen. Tabii Aztech HW553'ün kendisini görünce ufak çaplı bir şok geçirdim zira hafif, minik, son derece zarif ve malzeme kalitesi yüksek bir ürün vardı karşımda (keşke her geçirdiğimiz şok böyle olsa).

AT CEBE TAŞI

Şimdi sizden ricam, ürünün adını baştan sona bir daha okumanız. Çünkü ismi, ürünün amacını başından sonuna açıklıyor. Yani HW553, 3G ve kablolu modemlerimizin sunduğu internet bağlantısını kablolu ve kablosuz cihazlarımızla buluşturan bir router. Bunun için yapmamız gereken tek şey de ürünün üstünde bulunan ve basınca açılan USB girişine 3G modemimizi, ya da arkasında tasarımı bozmamak adına plastik bir kapak ardına gizlenmiş olan WAN portuna kablolu modemimizi bağlamak (buradaki LAN portu da kablolu cihazlarımız için). Gerisini kendisi hallediyor zaten sağolsun. Bunun haricinde yine aynı kapak altında bulunan ikinci USB girişine yazıcımızı ya da depolama cihazlarımızı bağlayıp ağımızla tanıştırabiliyoruz. Bunu yaptıktan sonra ağınıza bağlananan herkes 3G bağlantınızı kullanarak internete bağlanabiliyor. Yani bir nevi ayaklı network oluyorsunuz. Bu routerla beraber 3G modeminizi de yanınıza alıp nereye giderseniz gidin orada hemen bir ağ kurup herkesi internete bağlayabiliyorsunuz.

802.11b/g/n kablosuz standartlara destek veren ürün, 300Mbps'e kadar veri transferine izin veriyor. Aztech'in belirttiği üzere 90 modelden daha fazla 3G/3.5G modemi, HW553 ile kullanabiliyoruz. Türkiye'de satılan tüm USB modeller buna dahil. Verilerimiz de desteklenen kablosuz teknolojiler WEP, WPA ve WPA2 sayesinde her daim güvende. Son olarak Mac ile de kullanılabildiğini belirteyim.

BİR DAHA GEL AZTECH

Aztech HW553 3G Wireless-N Mobile Router diğerleri arasından tasarımıyla, özellikleriyle ve taşınabilirliğiyle bir adım öne çıkıyor. Fiyatı da uygun denilebilir. Geriye bir tek sizin tercihiniz kalıyor oyungezerler. Güle güle kullanın.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Tasarım, malzeme kalitesi, taşınabilirlik
Eksiler: Yok
Üretim: Aztech www.aztech.com
İthalat: Albim www.albim.com
Fiyat: 79$ + KDV

Edimax IC-3005 Network Camera

KENDİMİ GÖZETLEDİM DURDUM YİNE -MERT YİĞİT DOĞRU

Network kameraları dilediğimce inceleyemediğimi kabul ediyorum. Sadece kendi ablak suratıma bakarak inceledim koskoca Edimax IC-3005'i de yahu. Oldu mu? Olmadı.

Edimax IC-3005'in kutusunu görünce, hem boyutundan hem de üzerindeki görselden ötürü büyük bir ürün bekliyordum açıkçası. Fakat karşıma minimini, inci beyazı bir kamera çıktı. Ön yüzünde 0.3MP kamera, güç ve network LED'leri olan kameranın reset tuşu, güç ve ethernet girişleri de arka kısmında bulunuyor. Ürünü masaya ya da duvara monte etmenizi sağlayan ayağını da buradaki bağlantı noktasına bağlıyoruz. Bu ayak olmadan, kameranın belini doğrultamadığını söyleyeyim.

NETWORK KAMERA DEDİĞİN

Network kamera nedir, ne değildir onu bir açıklayayım önce (bir Alex değil). Edimax IC-3005 üzerinden gidelim. Evinizin bir odasını, evde değilken izlemek istiyorsunuz mesela. Alıyorsunuz IC-3005'i, ağınıza ekliyorsunuz. O da size bir IP numarası ya da akılda kalan basit bir adres veriyor. İnternet bulduğunuz her yerden (ya da iPhone'unuzla her yerden) M-JPEG (Hareketli JPEG) ve MPEG4 formatlarında salonunuzu görüntüleyebiliyorsunuz. Yetmiyor, dilerseniz kameraya üç farklı bölge göstererek "Buralarda hareket falan görürsen derhal bana bildir, hadi göreyim seni" de diyebiliyorsunuz. Gazı alan kamera da, hareketi tespit ettiği an ortamın fotoğrafını çekerek hemen belirlediğiniz bir FTP sunucusuna ya da e-posta adresinize yolluyor. Bunların yanı sıra IC-3005, AVI formatında ortam kaydına belirlediğiniz zamanda başlayabiliyor. Dilerseniz salonunuz dahil evinizi 16'ya kadar Edimax IC-3500'le donatıp, üzerine bir de hepsine aynı yazılım üzerinden ulaşabiliyorsunuz. Evde olsanız, olan olaylara daha az hakim olursunuz herhalde.

KİLO ALMIŞIM YAHU

Az önce Edimax IC-3005'le kendime boydan bir baktım da, yaz yakında, fit olmak lazım gelir. Siz zaten fit bir bünyeye sahipsiniz fakat evinizin her daim göz önünde olmasını istiyorsunuz. O zaman Edimax IC-3005 sizin için uygun bir seçim olabilir. Gece görüş özelliğinin ve mikrofonunun olmadığını göz önünde bulundurun ama. Haydi hayırlı gözetlemeler.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Güvenliği artıran özellikler, hafif ve kompakt tasarım
Eksiler: Gece görüşünün olmaması bazı kullanıcıların canını sıkabilir
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 99$

Vodafone ve HTC İşbirliği

HTC MODELLERİNİ TÜRKİYE'YE İLK VODAFONE GETİRECEK

Türkiye'nin üç büyük operatöründen Vodafone ile dünyanın önde gelen akıllı telefon üreticilerinden HTC, işbirliği anlaşmasını İstanbul'da gerçekleştirilen lansmanla açıkladı. Vodafone Türkiye İcra Kurulu Başkanı Serpil Timuray ve HTC İcra Kurulu Başkanı Peter Chou'nun bir HTC Flyer tablet üzerine attıkları imzayla gerçekleşen işbirliği sayesinde, lansmanda tanıtılan HTC Sensation, HTC Desire S, HTC ChaCha dahil olmak üzere birçok akıllı telefon ve HTC Sense 3.0 arayüzü ilk olarak Vodafone Türkiye tarafından satışa sunulacak.



PACKARD BELL Easynote LS85

YİNE YENİDEN PACKARD BELL -BURAK AKMENEK

Packard Bell basın toplantısı yapacak duyurusu elimize geçtiğinde tüm donanım basını mensupları arasında bir sohbettir başladı. Eski ve köklü bir marka olan fakat bir süredir pek ortalarda görünmeyen Packard Bell'le ilgili herkesin bir anısı vardı. Evet, Packard Bell gerçekten de uzun zamandır bilinen ve güvenilir bir markadır ama bence Türkiye'de bir türlü istediği yere gelememişti. Acer'la birleşen marka böylelikle daha da güçlendi. Artık Packard Bell Türkiye'de çok daha aktif olacak. Basın toplantısında markayla ilgili gördüğümüz ürün çeşidi ve markanın arkasındaki ekibin çalışkanlığı bizi yeniden ümitlendirdi.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



NE KADAR HAFİF

Basın toplantısında görür görmez LS85'e göz koymuştum bile. Bu 17.3"lik notebook bana hem çok ince hem de çok hafif görünmüştü. Ağırlığı 3 kg'ın biraz üstünde olsa da genişliğinden dolayı bu hissi veren notebook aynı şekilde ağırlığını da dağıtmış. Yani küçük bir notebook size taş gibi ağır gelirken sanki bu ürün daha hafifmiş hissini yaratıyor. Ürün bu kadar geniş olunca tabii ki klavyesi de kocaman ve ferah oluyor. LS85 aslında tasarımcıya çok büyük bir çalışma alanı vermiş ama onlar bu geniş alana bir açma-kapama tuşu dışında fazladan hiçbir kısayol eklememişler. Bu bir eksi değil. Tam tersine notebook'a çok sade bir hava katıyor. Zaten bu ürün de hiç süslü değil. Dışarıdan baktığımda üründe şu da olsaydı diyebileceğim tek şey belki fazladan bir USB girişi daha olabilir. Çünkü bu kadar büyük bir kasada 3 USB, 1 HDMI ve bir VGA girişi dışında bir şey yok. Tabii artık her notebook'ta olan çoklu kart yuvası, ses ve mikrofon girişleri ve DVD yazıcı gibi şeyleri saymıyorum.

BİRAZ DA İÇİNE BAKALIM

Bu notebook'un üzerinde Core i7 2.0 GHz işlemci, 8 GB RAM, 830 GB sabit disk var. Ama en önemlisi ADM Radeon HD 6650M ile silahlanmış. Zaten bu kadar güçlü bir bilgisayarda ayrı ekran kartı olmasaydı ayıp olurdu. Tabii ki elimde böyle bir silah olunca onu en iyi zorlayabilecek ve keyfine en çok varacağım oyun olan Crysis 2'yle bir teste sokuverdim. LS85 high ayarlarda çok iyi, very high'daysa kabul edilebilir bir performans gösterdi. Başlı başına bir oyun makinesi olarak yapılmadığından ürünün ses performansından doğal olarak çok memnun kalmadım. Ama HDMI çıkışı olduğundan Packard Bell'i başka bir monitöre ya da televizyona bağlayıp ses performansını da alabilirsiniz. Bu aletle en son oyunları oynamak dahil aklınıza gelebilecek her türlü işi çok kolaylıkla yapabilirsiniz. Hem geniş, hem kullanımı rahat hem de yüksek performanslı. Bize gelen ürün i7 işlemciliydi ve siyah renkliydi. Türkiye'de i5 işlemcili beyaz rengi satılacak (kodu LS44) ama her ne olursa olsun ürünün fiyatı 1099$ + KDV olacak! Yani böyle bir alete akla gelmeyecek bir fiyat! Bence kaçırmayın. Fiyatı duyunca inanamayıp açıp tekrar sordum. Gene de hâlâ şüphe duyuyorum.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Yüksek performans, zarif tasarım, uygun fiyat
Eksiler: Düşük ses performansı
Üretim: Packard Bell www.packardbell.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 1099$ + KDV

INWIN Track

SANAYİ TARZI -MERT YİĞİT DOĞRU

Şimdiye kadar pek çok kasa modelini severek konuk ettiğimiz InWin, bu ay bize bir jest yapmış olmalı. Kaç aydır Organize Sanayi'de çıraklık yaparım, tasarım açısından sanayi ruhuna bu denli yakışan başka bir kasa görmedim çünkü sevgili oyungezerler. Özel istekte bulunsak böylesini bulamazdık herhalde.

NEDEN Kİ

InWin'in "Askeri araçlardan esinlenerek tasarladık" dediği Track, bana daha çok devasa iş makinelerini anımsattı çünkü. Ve evet, herkesin hoşlanmayabileceği (hoşlanmayan tanıyorum) sert ve köşeli tasarımına şahsen bayıldım. Kocaman kutusundan arz-ı endam eden 7kg'lık Track de zorluk çıkarmadan ortama hemen ayak uydurdu sağ olsun. Kasanın ön üst kısmında aynı zamanda güç ışığı görevi gören kırmızı açma kapama tuşu, reset tuşu (bu tuşların alışılmışın dışında olması ve basarken çatırdaması pek hoşuma gitmedi açıkçası) ve ses giriş çıkışlarının yanı sıra 2 adet USB 2.0, bir adet de USB 3.0 bağlantı noktası bulunuyor. Toz filtreli ızgaraların (bulunduğu ortamın tozunu toplamayacak yani Track) ortasında bulunan vidalı gri bölüm de kasanın güçlü imajını pekiştiriyor.

456x200x500mm mid-tower kasanın yan kapağında, InWin kasalarda görmeye alışık olduğumuz 220mm'lik mavi LED aydınlatmalı bir fan mevcut (LED aydınlatmayı kapatabildiğimizi belirteyim). Arzu edersek bu devasa fanı söküp, yerine 2 adet 120mm'lik fan takabiliyoruz.

Bunun yanı sıra kasanın arka, üst ve önünde 3 adet 120mm'lik fan daha bulunuyor. Türkçesi, InWin Track'e emanet ettiğiniz bileşenlerinizi soğutmada zerre sorun yaşamayacağınızı garanti edebilirim.

ENDAMIN YETER

InWin Track'in yan kapağı aradan çekildiğinde, kasanın ferah iç yapısı karşıma çıkıyor. Biri 3.5" olarak da kullanılabilen 3 adet 5.25", SSD'ler için ideal bir adet 2.5" ve HDD'ler için 3 adet daha çekmeceli tasarıma sahip 3.5" optik sürücü yuvası yerini almış. 2.5" hariç tüm sürücü yuvaları ve 7 adet PCI slotu vidasız montajı destekliyor. Piyasadaki en uzun ekran kartlarını bile zorlanmadan takabileceğiniz (hatta isterseniz aynı ekran kartlarıyla rahat rahat SLI ya da CrossFire da yapabilirsiniz) ölçüde ferah tasarlanmış Track, güç kaynağımızı da tavanda değil tabanda ağırlıyor. O nedenle InWin Track'i yerleştireceğiniz zemini seçerken dikkat etmenizde fayda var. Zira kasayı beton gibi düz bir zemine yerleştirmek yerine halıya gömerseniz, güç kaynağınızla beraber diğer bileşenleri toplu intihara sürüklemeniz mümkün. Aman diyeyim.

InWin Track tasarımıyla, soğutma becerileriyle ve ferah iç yapısıyla gayet başarılı bir kasa. Organize Sanayi'ye de pek bir yakıştı hem. Eğer bileşenlerinizi güçlü ve güvenilir bir kasaya emanet etmek istiyorsanız ve tasarımı da zevkinize uygunsa, yeni kasanıza merhaba deyin (oo, akşam olmuş. InWin Track'i toparlayayım ben de).

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Güçlü tasarım, soğutma kapasitesi, ferah iç yapı
Eksiler: Kasa tuşları kalitesizmiş izlenimi veriyor
Üretim: InWin www.inwin-style.com
İthalat: Endeks www.endeksbilisim.com
Fiyat: 99$

YouTube Movies

YOUTUBE'UN FİLM KİRALAMA HİZMETİ YAYINDA

Artık film kiralama servisleri görünce ilk olarak Türkiye'de hizmet verip vermediğine bakıyorum (psikopat ettiler beni). YouTube Movies'te de aynısını yaptım ve sonuç beklediğim gibi çıktı. Tüm diğer film kiralama servisleri gibi YouTube Movies de Türkiye'de yok (siteye erişim bir gidiyor bir geliyor gerçi, adamlar da haklı). Neyse ki YouTube'un servis dahilinde sunduğu ücretsiz filmleri izlemek tek tıklamamıza bakıyor. Gerçi ücretsiz filmlere şöyle bir göz atmak sekmeyi kapatmanız için yeterli olacaktır ("Bad Taste" isimli koku filminin afişi favorim). Bizi ilgilendirmese de, servise Honeycomb yüklü Android tabletlerden ve Google TV'den de ulaşılabiliyor. Film afişine tıkladığımızda film hakkında bilgi alabiliyor, oyuncuların tam listesini ve film tavsiyelerini görebiliyoruz. Servise youtube.com/movies adresinden ulaşabilirsiniz.



Ovi Değişiyor

NOKIA SERVİSLERİNE MERHABA!

Nokia, Ovi markasını bitiriyor. Temmuz ve Ağustos aylarında tanıtacağı modelleriyle birlikte Ovi'nin yerini Nokia'ya bırakacağı açıklandı. Pazarlama Müdürü Jerri DeVard'a göre bu, Nokia markasını güçlendirmek adına atılan bir adım. 2012'ye kadar devam edecek olan marka değişimi kapsamında Ovi ismini taşıyan tüm servisler Nokia ismi altında toplanacak. Ovi'nin, yerini Nokia'ya bırakmasında Microsoft'un parmağı var mı bilmiyoruz elbette. Fakat bunun, Nokia'nın pazar payına nasıl etki edeceğini göreceğiz hep beraber. Bir de merak etmeden duramıyoruz, Nokia'nın sonu gelmeyen bu "aç-kapa" politikası sonunda onları armatür piyasasında göreceğimiz anlamına mı geliyor...



MSI WIND

BANA HAFİF BİR ŞEYLER VERİN! - SİNAN AKKOL



İtiraf ediyorum: Dizüstülerden nefret ediyorum. 16 yıldır bir şekilde yazarlık yapıyorum, şimdiye kadar bir tane bile dizüstü bilgisayarım olmadı. Etrafımdaki herkes toplantılara koltuklarının altında kocaman notebooklar, ufacık netbooklar, incecik Macbook'larla giredursun; ben babadan kalma Ece ajandam ve tükenmez kalemimle daima farkımı ortaya koymasını bildim. Tabii onlar maillerini cevaplar, önemli PPT dosyalarını şakır şakır birbirlerine gösterirken, ben çokbilmiş bir ifadeyle kafamı sallayıp "hmmmm… haklısınız bay Zibirgot" demekle meşguldüm. Kalem kağıtla yapılacak şeyler bir yere kadardı çünkü… Yanımdaki güzel şirket sekreteriyle artı eksi oynamak gibi…

Peki neden bu nefret? Bir kere, onları kullanmayı beceremiyorum. Beni bu derginin sayfalarından takip ettiğiniz için pek çoğunuz bilmiyorsunuz ama ben biraz iri bir adamım. Faruk "Abi sen geldiğinde odada güneş tutuluyor" dediğine göre, ki kendisi eski boksçu, 90 kilo bir adam, varın durumu siz düşünün. Haliyle notebook'ların sıkışık klavyesiyle bir şeyler yazmam eziyet oluyor. Yazı yazarken beni en çok rahatsız eden şeyse, başparmaklarımın istemsizce touchpad'e dokunması yüzünden, imlecin ekranın en alakasız yerine sıçrayıp, cümlelerimin birbirinin içine ve üstüne yazılmasına sebep olması. Bu dertten bir türlü kurtulamadım, touchpad'i kapatınca da yanımda bir de fare taşımak zorunda kalıyorum ki, ben ne anladım bu işten?

Taşıma da ayrı bir dert. Kardeşim, benim belim zaten sakat, bir de 3-4 kiloluk heyhulayı çantama atıp, omzuma astığımda bel ağrısından öleyim mi? Taşımıyorum o yüzden laptop falan. Taşımamamın bir nedeni de, en azından mobil olduğum zamanlarda teknolojiden uzak kalma isteği. Sabah kalkıyorum, evdeki bilgisayarımı açıp acil bir şey olmuş mu diye e-postalarımı kontrol ediyorum (ne olacaksa, beyin cerrahı mıyım sanki?). Yola çıkıyorum, ofise geliyorum maksimum yarım saatte ve maillerime bakmaya devam ediyorum… Kısacası gün boyunca herhangi bir ekrana bakmadığım tek süre uyuduğum, yemek yediğim ve bir yerlere gitmek için yolda olduğum zamanlar. Eğer yanımda bir bilgisayar taşıyor olursam, mutlaka, mutlaka o aradaki zamanlarımı da emer bu ekranlar. Kahrolası ekranlar!



Tüm bu antipatime ve "istemezük" ruh halime rağmen, ABD'ye *Heart of the Swarm*'u görmeye gideceğimi öğrendiğim zaman koşa koşa Burak'a gidip "Abey bana netbook kıvıttırıve, oradan yazı yazmam lazım!" diyerek, tüm prensiplerimi bir anda yıkıverdim. Burak'ın tek hareketi, arkasındaki dolaba dönüp "stak!" efektiyle gıcır gıcır bir MSI Wind'i masanın üstüne koyması oldu. Kel ama pek karizmatik bir arkadaşımız bu Burak.

Bu Wind denilen şeytan icadı, aslen bir netbook değil. "Mini notebook" denilen, netbook boyutlarında ama daha performanslı bir alet. Bu özelliği hem yolculuk sırasında, hem de ABD'de hayatımı kurtardı desem yeridir. Bir kere çok hafif, 1 kilo, resmen tüy gibi. Neredeyse adaptörü bile daha ağır (hatta, eminim ki daha ağır). Sonracığıma, pil süresi benzerlerine nazaran bayağı iyi. Word ve Excel arasında mekik dokuduğum ve yanımda oturan İspanyol ablanın kafasını sürekli çevirip baktığı süreçte, 7 buçuk saat kadar yetti. Video seyrettiğim zamanlardaysa 4- 4,5 saat idare etti ki pilinin normalden büyük olmasının bir sonucu herhalde bu performansı.

1.6GHz Intel Atom işlemci, 1GB DDR2 Bellek ve 80GB SATA sabit diskle gelen Wind'in ekran çözünürlüğü 1024 x 600 (10 inç). Benim şikayetçi olduğum tek yanı bu küçük ekranı oldu ama bu sanırım benim 22 inç monitör - 40 inç TV arasında mekik dokumamdan kaynaklanıyor. Yoksa elbette adı "mini notebook" olan bir cihazın ekranının küçük olacağını ben de biliyorum. Yalnız çözünürlük biraz düşük geldi bana. Sanırım farklı cihazlarda 1280X mukabili çözünürlükler varmış. Neden Wind'in çözünürlüğü 1024X'le sınırlanmış bilemedim.

Yukarıda belirttiğim gibi mobil cihazlarda beni en çok üzen şey, başparmaklarımın touchpad'e dokunup yazılarımı mahvetmesiydi. Bu benim fiziksel bir sorunum olduğundan, Wind'e suç atamam. Ancak touchpad'in normalde farklı olarak tırtıklı bir yüzeye sahip olması, en azından başparmağımın değdiğini hissetmeme ve "eyvah, cursor kaçtı!" diyerek zamanında müdahale etmeme yol açtı. Ki bu da bir artı.

2 USB girişi, TV çıkışı, entegre Webcam ve SD kart okuyucusu olan MSI Wind sonuç olarak ömrü yolda geçen, notebook taşımaktan bitap düşen ama netbook'ları da çok vasıfsız bulanlar için ideal bir alet.

HP'nin ThunderBolt K-açılımı

"USB 3.0 VARKEN YENİ MACERALARA GİRMEK ANLAMSIZ"

Intel ve Apple'ın birlikte geliştirdiği, Light Peak olarak da bilinen ve 10Gbps aktarım hızına sahip ThunderBolt, HP Pazarlama Müdürü Xavier Lauvaert'e göre gereksiz. Lauvaert'in "USB 3.0 dururken farklı maceralar aramanın gereği var mı?" açıklaması bazı HP müşterilerini sinirlendirse de (HP'ye geri kafalı diyenler bile çıkmış), aslında çok da mantıksız durmuyor. Zira şu anda sadece MacBook'ların kullandığı ThunderBolt ile bilgisayara bağlanan herhangi bir cihaz mevcut değil (ki zaten Intel de Thunderbolt'u, genel kullanıcıların aksine profesyoneller için geliştirdiklerini açıklamıştı).





Yeni Pod Nano

KLİPS GİDİYOR, KAMERA GELİYOR

Apple.pro isimli bir siteye göre iPod Nano, yedinci nesliyle beraber kamerasına yeniden kavuşacak. Aslına bakarsanız bu yeni bir haber değil ancak internete sızan yeni bir görsel, kamera uğruna iPod Nano'nun klipsinden vazgeçileceğini gösteriyor. Üçüncü jenerasyon iPod Shuffle kullanıcısı olarak, klipsi kameraya tercih ettiğimi söyleyebilirim açıkçası. Eminim altıncı nesil iPod Nano'larını spor yaparken ya da saat olarak kullananlar da aynı düşünceyi paylaşacaktır. Tüm bu söylentiler Apple tarafından doğrulanmadığı için kesin bir şey söyleyemiyor ve merakla eylülü bekliyoruz.

Huntkey 65W Universal Notebook Adapter (HKA06519034-8A)

ŞARJINIZ BOL OLSUN -MERT YİĞİT DOĞRU



Dizüstü bilgisayarınızın adaptörü yandı diyelim. Ya da bir şekilde kaybettiniz ve kaç senedir kahrınızı çeken dostunuz öksüz kaldı. İnternete sarılarak bilgisayarınızın son şarj kırıntısına kadar o adaptörü aradınız fakat bir türlü bulamadınız. Ne yapacaksınız peki?

EVRENSEL ADAPTÖRLER NE GÜNE DURUYOR

Huntkey 65W evrensel dizüstü adaptör, diğer seçeneklerin arasından inceliği ve şıklığıyla ön plana çıkıyor. Sadece 1.6cm kalınlığındaki ürün, hem boyutlarıyla hem de tasarımıyla adaptörden çok bir harici diske benziyor diyebilirim. HP'den Lenovo'ya, Samsung'dan Asus'a, Fujitsu'dan Acer'a pek çok markanın dizüstü bilgisayar modelleriyle uyumlu olan adaptörün sahip olduğu aşırı akım, aşırı yük, sıcaklık, voltaj ve kısa devre korumalarıyla da bilgisayarınız her daim güvende. %88'lik verimlilik oranı bulunan 65W adaptör, 100 - 240V AC giriş toleransına, 19V DC çıkış voltajına ve 50/60Hz giriş frekansına sahip. Tüm bu sıkıcı teknik detayları, dizüstü bilgisayarınız için yanlış bir seçim yapmayın diye sayıyorum oyungezerler (ona göre kıymetinizi bilin). Özellikle bilgisayarınızın giriş voltajının 18V-20V aralığında olduğundan emin olun.

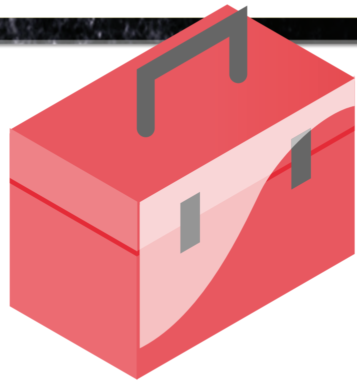
Taşıma çantasına atıp dilediğinizce taşıyabileceğiniz Huntkey 65W evrensel dizüstü adaptör, adaptörsüz kalmış dizüstü bilgisayarınızın derdine derman olmaya aday. Hatta farklı renk seçenekleriyle gelen bu Huntkey'le beraber iyi bir ikili bile olabilirler. Şimdiden size ve dizüstü bilgisayarınıza hayırlı olsun, güle güle kullanın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Boyutları, geniş uyumluluk listesi, farklı renk seçenekleri
Eksiler: Yok
Üretim: Huntkey www.huntkeydiy.com
İthalat: Mascom Bilgisayar www.mascom.com.tr
Fiyat: $35 + KDV

Ustanın Tavsiyesi

Tablet PC'ler



MİNİ PC'LERE MİNİ REHBER -**BURAK AKMENEK**



Önümüzdeki iki yıl içerisinde hepimizin elinde öyle ya da böyle birer tablet PC olacak. Bunu ben söylemiyorum, bu aralar hangi basın toplantısına katılsam hem dağıtıcılar söylüyor hem de zaten her markanın ürün ailesine katılan tablet PC'ler bunu gösteriyor. Bu sene netbook stokları kampanyalarla eritilecek ve özellikle 2012'de herkes fiyatları daha uygun hale gelmiş ve seçenekleri çoğalmış tablet PC'leri satın alacak. Tablet PC'ler piyasada tabii ki çok yeni değil ama özellikle iPad'in çıkışından bu yana geçen sürede artık piyasada "hangisini tercih etsem" sorusuna sormaya başlayacağımız kadar çoğaldılar. Yani artık böyle bir yazıyı yazmak şart oldu.

HEM YENİ HEM ESKİ

Evet, tablet PC kavramı yeni değil ("tablet" kavramıysa çok çoook eski, ayrı mesele). Eskiden de tablet PC'ler vardı ama iPad'le beraber işler değişti. Kapağı çevrilebilen bir notebook yerine bir dosya kağıdı boyundaki, 700g ağırlığındaki bir aleti tablet olarak adlandırmak çok daha doğru geliyor. İlk çıktığında iPhone'un büyüğünü andıran iPad'in getirdiği yenilik, aslında bu ürünün konumunu da netleştirdi.

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki tablet PC bir dizüstü bilgisayar değildir. O yüzden bu aletten bir dizüstünün rahatlığını ve performansını beklememelisiniz. Her ne kadar pil ömrü gibi özellikleriyle notebook'a kafa tutan modeller olsa da masaüstü bilgisayarlar gibi notebook'ların da yeri ayrıdır. Karşılaştıracaksak da bir başka "ara ürün" olan netbook'larla karşılaştırabiliriz tablet PC'leri. Eğlenceli yanı ağır basan ama aynı zamanda



çok ağır yazılımları çalıştırmayacağınız, onun dışında tüm işlerinizi yapabileceğiniz bir ürün diyebiliriz. Yani aksesuarlarıyla beraber daha işlevli bir hale getirip yazı yazabilir, e-postalarınıza bakıp cevap verebilir ve tabii ki oyun oynayabilirsiniz. Multimedya özellikleri de olduğundan ve bu aleti aynı zamanda kolaylıkla bir e-kitap okuyucu gibi de kullanabildiğinizden aslında yanınızda bir eğlence merkezini de beraber taşıyorsunuz. GPS gibi özelliklerinin olması da cabası.

Ürün şu haliyle piyasada yeni olduğundan, işletim sisteminden ürün boyutuna kadar birçok şey tam bir standarda oturmamış durumda. Apple'ın iOS ve Google'ın Android işletim sistemlerinin yanı sıra firmaların ürettiği Linux tabanlı işletim sistemleri ve Windows da pazarda yer tutma peşinde. Bence burada en kuvvetli ve en yaygın olarak kullanılacak sistem adayı Android. Ürünlerde 11"ten 7"e kadar farklılaşan ekran boyutları var. Ayrıca bazı ürünlerde USB yuvası yok, bazılarında HDMI yuvası bulunmuyor, hatta 3G özelliği olmayanlar bile var.

BİR OYUNCUNUN GÖZÜNDEN

Açıkçası böyle bir ürünü satın alırken USB ve 3G (WiFi'ı saymıyorum bile!) bence olmazsa olmaz özelliklerden. Böylelikle en azından cihazımızı USB destekli aletlerle besleyebilmeli ve her yerden internete bağlanabilmeliyiz. Ayrıca HTML 5, JavaScript ve Flash eklentilerini de desteklemeli. Yoksa tabletinizle internetin her köşe bucağında takılmayı unutun. Ürünün ağırlığı ve boyutu da tabii ki önemli ama bence performansı daha ön planda tutmak lazım. Özellikle elinizde böyle güçlü bir alet varken, bunu Facebook yayını yapmak için de kullanacağınızı hesaba katarsak iyi bir kamerası olmasını da isteyeceksiniz. Şu anda tablet PC'lerin dokunmatik ekran ve hareket algılama yeteneklerini ön plana çıkaran oyunlar en çok Android ve Apple tarafında geliştiriliyor. Tablet PC'lerin bekletmeden açılabilme yetenekleri de ürünü farklılaştıran bir özellik olduğundan şu anda Windows rekabette biraz geri planda kalmış durumda. Ses ve görüntü performanslarında ise hemen herkes iddialı. Ses konusu denenmeden anlaşılmayacak bir özellik ama özellikle görüntü konusunda yansımasız ekrana sahip olmak isteyeceğinize eminim. Son olarak ürünü satın almadan önce aksesuar zenginliğini mutlak araştırın. Çünkü hayatınızı kolaylaştırmasını ve sizi özgür kılmasını beklediğiniz bir cihazı gün boyu darbelere karşı korumaya çalışmaktan ve konfor seviyesini yükseltememekten bitap düşerseniz kendinizi enayi gibi hissedebilirsiniz. Özetle satın almadan önce yukarıda saydıklarımı bir tartıp nelerden vazgeçebileceğiniz ve neler olmazsa yapamayacağınıza iyi karar vermenizi tavsiye ederim. Alışverişin temel kuralını lütfen aklınızdan çıkarmayın. Unutmayın, en iyi donanım, ihtiyacınızı en iyi karşılayan donanımdır. Kullanmayacağınız özelliklerle dolu bir cihaza yatırım yapmak, aç karnına bir restorana girip yiyemeyeceğiniz kadar çok sipariş vermekten farksız olur. Afiyet olsun =)



SENDEN İYİSİ GELMEDİ



Eski bir oyuncu olarak, joystick'lerle kadim sayılabilecek bir dostluğum var. Bir zamanlar joystick demek Atari, Amiga Commodore 64 demekti, oyun demekti. Özellikle joystick'i deli gibi sallayarak oynadığımız kış olimpiyatları ve askeri kamp benzeri oyunlar yüzünden kırdığım joystick yapraklarının sayısını ben bile bilmiyorum. Özellikle benim neslim çok iyi bilir, bu meretler ilk çıktığında onları kırdıktan sonra tamir etme umuduyla hepimiz açıp bir içine bakmışızdır. Benim bildiğim ilk versiyonlarda joystick'lerin içerisinde metal yapraklar vardı. Joystick'in çubuk kısmının tam dört tarafında bulunurlardı. O zamanlar bu aletler henüz çaprazlara gidecek kadar kompleks değillerdi. Joystick'i istediğiniz yöne ittiğinizde bu yaprağın aşağıya doğru eğilmesine sebep olurdunuz ve yaprak dibe temas edince sinyal iletilmiş olurdu. Tabii hareket eden şey bir metal plakacık olduğundan kısa bir süre sonra bunlar kırılırdı ve siz de alete veda ederdiniz. Sonra bunların yaylı modelleri çıktı. Tabii ki yaylar da bir süre sonra kırılıyordu ama en azından daha uzun süre kullanabiliyordunuz. Benim donanım merakım da bu aletlerle başlar desem yeridir. Bu yüzden bilgisayarıma taktığım her donanıma özeniyorsam kullandığım joystick'e iki kat özenirim. Ne de olsa bende derin bir anısı vardır. Benim için joystick demek oyun demektir.

Atın ölümü arpadan olsun!

Uçak yada helikopter simülasyonu, iki boyutlu platform oyunu ve shoot em up yada right oynayacaksanız joystickten başkasına güvenemezsiniz. Bugün Battlefield 2 oynarken bir helikopter ele geçirdiğimde elimi hemen Microsoft Sidewinder Force Feedback 2'ye atarım. O yüzden havada o kadar kıvrak ve ölümcül olabiliyorum. Millet yerde kapışırken ben yukarıda resmen simulasyon oynuyorum :D Bence şimdiye kadar yapılmış en iyi joysticklerden birisidir. Uzun zamandır kendisine dokunmamıştım. Çünkü yukarıdaki oyun türlerinden hiç birisini oynamıyordum. Ama BF2'yle birlikte onu da o tozlu rafından çıkartıp aldım. Tabanının o anlamsız genişliği bana bununla oynadığım Mechwarrior günlerimi hatırlatır hep. Savaş robotunun üstü kısmını ayrıca çevirebildiğimden, gauss gun'ları ateşledikten sonra hemen bir tepenin arkasına kolayca saklanabilmemi bu alete borçluydum. Jane's Longbow Apache'yi oynarken tank sıralarını bunun sayesinde bir tereyağına bıçak saplar gibi kolayca ezip geçebilmiştim. Bun sebebide sol tarafta bulunan hız çubuğudur. Daha elime alır almaz bana hep bunları hatırlatır. Bu aletin bu kadar ağır ve geniş bir tabana sahip olmasının ve bu yüzden masada koyacak yer bulamamamın sebebi ise titreşim özelliğinin buradan kaynaklanmasıdır. Ayrı bir fişle aleti bağlarsanız buradan titreşim alabilirsiniz. Bu özelliğini ne kadar zamandır kullanmıyorum bilmiyorum ama oraya takılan fişi kaybetmiş olmamdan anlaşılır herhalde. Üstünde bulunan 4 adet programlanabilir tuşlarla bu alet sayesinde her oyunu kolayca oynayabilirsiniz. Microsoft öyle bir joystick yapmış ki daha iyisinin kolay kolay çıkabileceğini düşünmüyorum. Mübarek, Ajda Pekkan gibi hiç eskimiyor! Force Feedback 2'mi çok seviyorum. İkinci elini falan bulabilirseniz kaçırmayın.



DOSYA

DEPO TEMİZLİĞİ

ORGANİZE SANAYİ'DE ÇIKAN KISMIN ÖZETİ... -BURAK AKMENEK & MERT YİĞİT DOĞRU

Tam 44 sayıdır ne yaptık ne ettik diye çırakla beraber bir depoya girelim dedik. Üstüne naylon örtülmüş kutuları bir çıkartalım, şöyle eski günleri bir yad edelim. Teknoloji o kadar hızlı gelişiyor ki 3 yıl önce hoşgeldin dediğimiz ürünlere bugün yan gözle bile bakmıyoruz. Öyle süper, böyle süper dediğimiz anakartlar, ekran kartları falan çoktan saçlarını ağartmışlar. Dün kozada, bugün kelebek derken bir de bakmışız ki şimdi okurken gülüyoruz. "DDR3 RAM'lerin gelmesine daha var" demişiz, "65nm işlemci ailesi" demişiz...

Dosya 2008 senesinden başlayınca yazacak ürünleri belirlemek de çok zor oldu. Her yıl incelenmiş yüzlerce ürün arasından seçim yaparken son derece subjektif davrandığımızı rahatlıkla söyleyebilirim. Neyi beğendiysek onu aldık, neye güldüysek onu koyduk. O yüzden bu dosya *Organize Sanayi'nin Gelmiş Geçmiş En İyi Donanımları* dosyası değil. Onun yerine, *"en sevdiğimiz ve bizi en çok eğlendiren ürünler"* diyebiliriz. Gene de çok zorlandığımızı ve bazı ürünleri dosya dışı bırakırken resmen vicdan azabı çektiğimiz söylemeliyiz. Bize kalsa bu sayfalara 100 tane ürün yazardık. Ama o zaman OGZ'den bir tane daha çıkarmak zorunda kalırdık. Aslında fena bir fikir değil, ne dersin Serpil? *(Şey.. şaka di mi bu? -Serp.)*

2008 – ACAYİP ÜRÜNLERİN YILI



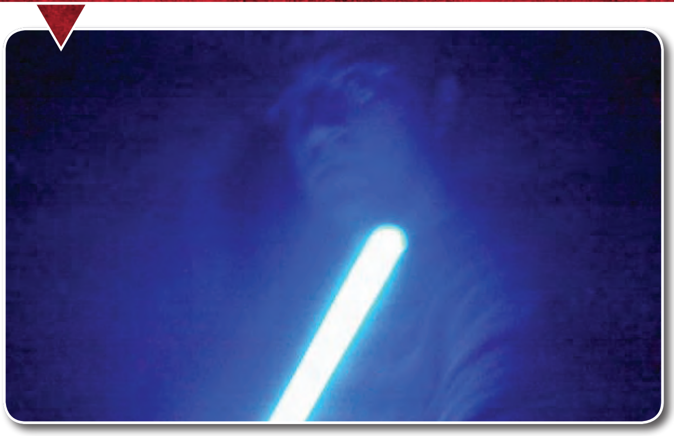
OCZ NIA

Neural Impulse Actuator'un (nöral tetikleyici olarak Türkçeleştirmişiz) kısaltması olan NIA özetle oyunları ellerimizi kullanmadan, sadece düşüncelerimizle komuta etmemizi sağlayan muhteşem bir cihazdı. Yalnız bunu kullanmaya alışmak için günlerden aylara kadar yayılan bir öğrenme sürecinden geçmek gerekiyordu. NIA'nın tüm olayı, beynimizin yaydığı elektrik dalgalarını ve kas hareketlerimizi algılayarak bunları dijital ortama aktarmaktı aslında. Dijital ortama aktarılan dalgalar, komutlara dönüştürülüp oyunlara daha önce hiç olmadığınız kadar hakim olmamızı sağlıyordu. Kullanıma alışırken bir yandan da kaslarınızı gevşetmeyi ve beyninizi boşaltmayı öğreniyordunuz.



Wii Light Sword

Ürünün garipliğini bir yana bırakıp incelemesinde Yiğitcan'ın fotoğraflarına bakıp bakıp eğlendiğim bu alet aslında Wiimote'a giren bir halojen lambaydı diyebiliriz. "Saber kısmı aslında kabaca anneannelerimizin evlerinin ve hastanelerin tavanlarında bulunan florasanlara benziyor, kabza kısmı ise pil bölümü ve Wiimote'un girmesi için bir boşluk tarafından işgal edilmiş. Bu boşluğa Wiimote'u takıyorsunuz ve Wiimote alttaki tetik tuşu ve nunchuk girişi dışarıda kalmak üzere alete tam anlamıyla oturuyor. Kabza kısmında bir de saber'ın ışığının yanması için bir tuş var, bu tuşa basınca alet çok güzel bir şekilde ışıldamaya başlıyor." diye anlattığımız ürünü yalnızca Lego Star Wars destekliyordu. Kontrolleri son derece zayıftı. Şimdi Atatürk Havalimanı'nda uçakları park ederken kullanıyorlardır herhalde.



AeroCool AeroRacer-Pro

Yan kapakta bulunan fanını (400mm) bir sandala taksak, onu bile itebilecek kadar büyük olan bu kasa ön ve arka panelinde iki adet daha 120mm'lik fan bulunduruyordu. Yani bu aletle ısınabilecek bir donanım hâlâ daha üretilmemiştir. Ürünün ön paneli oldukça hoş, derimsi bir malzemeden yapılmış. Kasanızı durduk yerde okşar mısınız bilemiyoruz ancak düz plastik ya da metal ön panellerden daha iyi olduğu kesin. Ayrıca bu yüzeyde parmak izi de kalmıyor. Ön panelin görüntüsünü bozmak yerine, USB ve ses bağlantı noktaları, ön panelin yan tarafına yerleştirilmiş. Bizce bu şekilde hem daha şık, hem de daha kullanışlı olmuş. Sistem bileşenlerinin montajı rahat ve kasa içindeki hareket alanı gayet yeterli. Sabit disklerinizi monte edeceğiniz yuvaları doğru hesaplarsanız, ekran kartınız ya da diğer PCI kartlarınızla uğraşmadan tak-çıkar yapmanız mümkün.

2009 – DOĞUM GÜNÜMÜZ KUTLU OLSUN

Organize Sanayi'nin ikinci yılını kutladık! Birinci yıl belki koşuşturmacayla geçmişti ama ikinci yılın şerefine okuyucularımızdan bir tanesine MSI Wind U100 hediye ettik. Bu son derece kullanışlı netbook talihlisini buldu ama asıl talihli bizdik. Bu hediyeyi vermek için yarışma yaptık ve okuyucularımızdan gelen ilgi bizi çok mutlu etti. Fotoromanları da hemen sizinle paylaşıverdik. Geçen bir yıl içerisinde ne kadar çok şey olmuştu. Tuğbek Usta dükkânı 2008'den bu yana Kaan Ustaya devretmişti. Durmadan ekran kartı testi yapmış ve fazla kilolarımızdan kurtulmuştuk. 2009 çok hareketli bir yıldı.





Dark Mini

Kendi multimedya PC'ni kendin topla akımına kapılanların kullanabileceği belki de en iyi kasa olan Dark Mini, 200 x 300 x 165mm boyutlarıyla hem yer kaplamıyordu hem de tüm ihtiyacımızı karşılayabiliyordu. Özellikle yeni nesil ekran kartlarını ve soğutucuları takabilmenize izin veren kasa sayesinde yalnızca bir download makinesine değil aynı zamanda bir multimedya oynatıcıya da sahip olmuştuk. Genelde çok dar olan mini kasaların aksine bu kasa içerisinde kolayca çalışabiliyor olmamızın yanında düşük güç tüketimi de cabasıydı. Ofise test için gelenin rengi kırmızı siyahtı ama gözümüz fildişi siyah olanda kalmıştı, hâlâ da hatırlayıp iç çekiyoruz... Yine de ürün o kadar iyiydi ki "eksiler" kısmına yazacak bir şey bulamamıştık.

Asus Crosshair III Formula

Bu ürünün inceleme yazısının daha başında "Neden kaçıyoruz kırmızı kutulu Asus ürünlerinden? Paramız cebimizde kalsın, nefsimize yenilmeyelim, evdeki yığına bir anakart daha eklemeyelim diye. Kutudan çıktılar mı aklımızı başımızdan alıyorlar diye. Ben bundan da istiyorum moduna sokuyor diye. Yani neymiş? İyi bir şeymiş." dememiz bundandı. Donanıma el sürmeden overclock yapabildiğiniz bu kart özellikle teknik bilgisi üst düzeyde olmayanlar için kolaylık sağladığından iyi bir seçimdi. Yüksek performansını zaten söylememe gerek yok. Evet pahalıydı ama iyiydi.



Samsung LED 7000–UE46B7000

Başka hangi ürünün incelemesine "Zeki Müren'in de bizi görebildiği ilk TV" cümlesiyle başlayabilirdik ki? LED TV'lerle tanıştığımız bu yıl, önümüzdeki görüntü resmen cennetten gelme gibiydi. Menülerinde gezinirken önce internete bağlanan LED 7000, ardından bowling oynattı bize. Flickr'da resimlere şöyle bir baktıktan sonra tatlı ve yemek tarifleri, meditasyon müzikleri, çocuklar için şarkılar, egzersiz programı, ayak masajı nasıl yapılır bölümü (yanlış yazmadım, evet kafayı kırmıştı alet) gibi ortamlara girip çıktıktan sonra ağzımız açık bakakaldık alete. Diyecek bir şey bulamadık. Şimdi bu yazıyı size bir LED monitörle çalışırken yazıyorum ve ofisimizin her yerinde LED monitörler var. Çok nankörsün sen teknoloji çok!



Logitech G13 Advanced Gameboard

Firmaların oyunculara özel ürünler çıkartmaya çalıştığı bir dönemde böyle bir şeye rastlamak gerçekten de sürpriz olmuştu. Herkes normal ürünleri biraz ıvırıp kıvırırken Logitech aslanlar gibi çıkıp oyuncu serisinden böyle bir şey koymuştu önümüze. Alet gerçekten de çok iyiydi ve güzel düşünülmüştü ama yön çubuğunu tasarlarken ara yönler unutulmuştu! 4 ana yöne gidip 4 ara yönü unutunca alet bir anda değerini yitirdi. Yazılım süperdi. Kendinize profiller yaratabiliyordunuz. Makrolaması çok basit ve işlevliydi. Çok güzel ve bilgilendirici bir dijital ekranı vardı. Sonunda bunun özellikle strateji meraklıları için çok iyi bir araç olduğuna karar vermiştik. Bizim gibi FPS ve DVO meraklılarını yeni bir heyecan bekliyordu.



2010 – ESKİ SANAYİ'YE YENİ ÇIRAK

Koskoca Organize Sanayi'de tek başına kalmaktan şikâyet eden Kaan Usta, sonunda beklediği yardıma 2010 senesinin başında kavuşuyordu. Organize Sanayi'ye kurularak hemen işe koyulan Mert, Kaan Usta'yı biraz olsun donanımlarla konuşmaktan kurtardı. Usta ve çıraklığın yanı sıra, uzun yıllar sürecek bir abi kardeşliğin başlamasına da sahne oldu böylece Organize Sanayi. Bu arada birbirinden başarılı ve ilginç ürünler de hız kesmeden sanayinin yolunu bulmaya devam ediyordu elbette.

Alienware M17X R90P65

Geç de olsa, güç de olsa sonunda her oyuncunun sahip olmak için yanıp tutuştuğu Alienware, Türkiye pazarına BestBuy vasıtasıyla resmi olarak girmişti. Organize Sanayi de tarihinin ilk ve tek Alienware testini bu sayede yapma fırsatı buldu. Kırmızı ve siyahın hayat bulduğu tipik Alienware tasarımına sahip olan bu canavar, HDMI ve DisplayPort bağlantı noktaları ve Blu-Ray okuyucusunun yanı sıra güçlü konfigürasyonuyla dönemin oyunlarını fazla terlemeden çatır çatır oynatabiliyordu (dönemin oyunları dediğimiz de 1.5 sene öncesi hani). Ürünü inceleyen Kaan Usta M17X'e hayran kalsa da, bilgisayarın fiyatının cep yakması ve ürünün sınırlı konfigürasyonlarla ülke sınırlarına girmesi yüzümüzün asılmasına sebep olmuştu. Kısacası fiyat/performans konusunda canımızı sıkmıştı, ancak yine de aşık olmuştuk alete.





CM Storm Sentinel Advance

Cooler Master deyince o güne kadar aklına soğutma çözümleri ve güç kaynakları gelen çırak, CM Storm ismi altında bu kadar başarılı profesyonel oyuncu ekipmanları üretmesinin şokunu Sentinel Advance ile yaşıyordu. Köşeli ve yırtıcı şık tasarımıyla, rengi ayarlanabilen aydınlatmasıyla, DPI ayarını gösteren LED ekranıyla, değiştirilebilen ağırlığıyla, say say bitmeyen güçlü teknik özellikleriyle (5600DPI, 1000Hz polling, 1ms tepki süresi, X ve Y eksenlerini farklı tarayan çift lazer sensörü, makroları saklamamızı sağlayan 64kb dahili hafıza vs.) harika bir fareydi. Üst seviye kadifemsi malzeme kalitesi ve örgülü kablosuyla dayanıklıydı da. Sentinel Advance'ın kusuru da, tuş takımı diziliminin biraz sorunlu olmasıydı. Ama bu, CM Storm Seninel Advance'ın Organize Sanayi'nin gördüğü en iyi farelerden olduğu gerçeğini değiştirmiyordu.

ButtKicker Gamer

2010'un belki de en ilginç ürünü ButtKicker Gamer'dı. Biraz da sansürleyerek, ismini "Popo Tekmecisi" olarak Türkçeye çevirebileceğimiz ürün, adeta oyunlarla etkileşime girmemizi sağlayan dördüncü boyuttu. ButtKicker'ı koltuğa bağladıktan sonra kâh Bugatti Veyron 16.4'ün motorunu, kâh yanıbaşımızda patlayan bombayı içimizde (altımızda?) hissetmiştik. Ürün, düz Organize Sanayi koltuğuna başarılı bir şekilde force feedback desteği kazandırmış, oyunları biraz daha gerçekçi kılmıştı. İşini iyi yaparak gönlümüzü çalan ButtKicker Gamer'ın kablo yığınına neden olmak, her koltukta aynı performansı vermemek ve bilgisayarımızla sadece ses sistemi üzerinden iletişim kurmak gibi bir iki eksisi de vardı elbette. Fakat bunların hiçbiri, Buttkicker Gamer'a sahip olma arzumuzu azaltmadı. Hâlâ arada The Game'e gidip halini hatırını sorar, beraber iki el Gran Turismo 5'in belini kırarız.

Microsoft Sidewinder X4

Microsoft'un uzun yıllar önce son verdiği, sonrasındaysa profesyonel oyuncu ekipmanlarında yeniden hortlattığı Sidewinder markasının en başarılı klavyelerinden biriydi Sidewinder X4. Klavyeyle bir hafta geçiren Çırak Mert, ısrarla X4'ün hayatının klavyesi olduğunu söyledi durdu. Haksız da sayılmazdı hani. Bir oyuncu klavyesinden beklenen hemen her şeyi, sade ve oldukça şık bir bünyede buluşturuyordu Sidewinder X4. İstenildiğinde kapatılabilen turuncu aydınlatması, geceleri ürünün olduğundan da şık görünmesini sağlıyordu. Çırağın deyimiyle, kurulduğu masayı adeta lüks otomobillerin orta konsoluna çeviriyordu alet. Tuşlarının biraz gürültülü oluşu ürünün ufacık tek eksisiydi, kadı kızının kusuruydu.



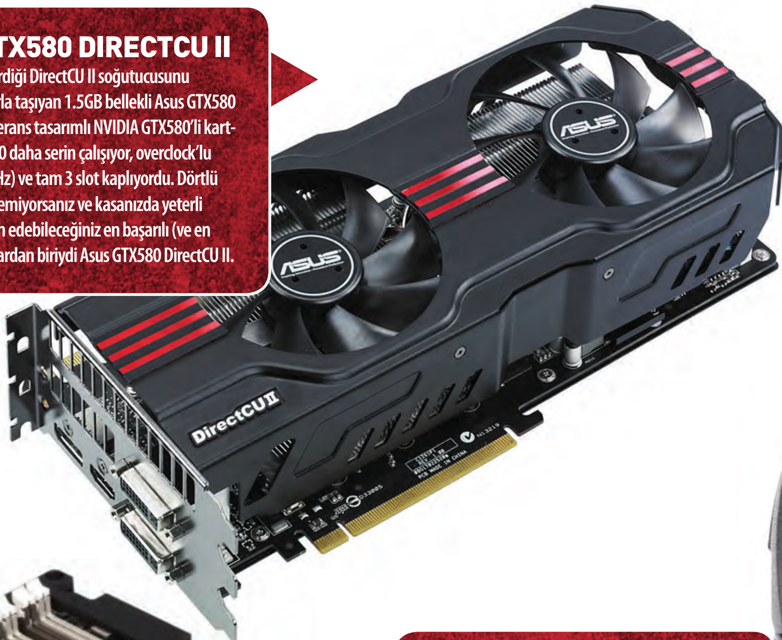


2011 – ORGANİZE SANAYİ'DE DEĞİŞİM RÜZGÂRLARI

Sanayi'deki değişim ve gelişim, 2010 sonu ve 2011 başında iyice hız kazanacaktı. İlk büyük değişimi Pazar Yeri gördü. Tek sayfadan taşıp iki sayfaya yayılan Pazar Yeri, çok daha dinamik bir hale getirildi. Atölyeyi bir üst kata taşırken yanımızda aylardır kahrımızı çeken test sistemini değil, yeni test sistemini getirdik. Sayfa tasarımı değişti ve Kaan Usta, Organize Sanayi'deki görevini tamamladığını belirterek yerini Burak Usta'ya bıraktı. O sırada çırak da okulda 5. sınavına giriyor ve ürünler sanayi kapısını çalmaya hâlâ devam ediyordu.

Asus GTX580 DIRECTCU II

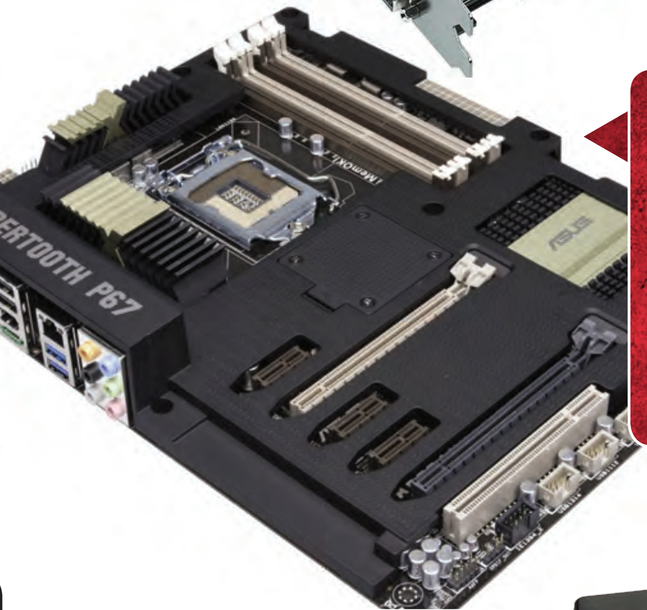
Asus'un geliştirdiği DirectCU II soğutucusunu üzerinde gururla taşıyan 1.5GB bellekli Asus GTX580 DirectCU II, referans tasarımlı NVIDIA GTX580'li kartlara oranla %20 daha serin çalışıyor, overclock'lu geliyor (782MHz) ve tam 3 slot kaplıyordu. Dörtlü SLI yapmak istemiyorsanız ve kasanızda yeterli yer varsa, tercih edebileceğiniz en başarılı (ve en heybetli) kartlardan biriydi Asus GTX580 DirectCU II.



A4 Tech XG-760

A4Tech'in fiyat/performans delisi ürünleri X7'lere hayran olduğumuzu biliyorsunuz. XG-760 da, serinin hakkını sonuna kadar veriyordu. Dillere destan Oscar yazılımı, 3200DPI tarama kabiliyeti, makro özelliği, 48k belleği, farenin hafif tozlu camlarda çalışmasını sağlayan Glass-Run özelliği, kablosuz oluşu ve kalitesi fareyi iyi bir seçenek haline getirirken X7 serisine duyduğumuz saygıyı pekiştiriyordu. Tasarımı da oldukça sade ve şıktı.





Asus Sabertooth P67

Geçen süre dahilinde kalbimizi çalan tek anakart serisi ROG değildi elbette. Asus'un askeri koşullara dayanıklı Sabertooth'ları da bu konuda epey iddialıydılar mesela. Intel'in P67 çipsetini kullanan Sabertooth P67'nin bir diğer iddiası da dünyanın en güçlü anakartlarından olduğuydu. Asus'un üst seviye anakartlarında gördüğümüz (ve hangi birini yazacağımı şaşırdımız) pek çok özelliği bünyesinde barındıran kartın asıl kozu, üstünü tamamen örten TUF Thermal Armor soğutucusuydu. Sağlamlığı, gücü ve karizmasıyla bütün ofisi etkilemeyi başardı.

Tt eSPORTS Challenger Pro

Cooler Master'ın CM Storm markasıyla yaptığını, Thermaltake de Tt eSPORTS ile yaptı ve aynı şekilde gönlümüzü çalmayı başardı. Tt eSPORTS Challenger Pro, başarılı bir oyuncu klavyesinden beklediğimizin de fazlasını sunuyordu. 3 aşamalı kırmızı aydınlatma, 4 farklı makro profilini saklayabildiğimiz 64kb hafıza gibi özellikleri diğer oyuncu klavyelerde de görmüştük. Fakat daha önce hiçbir klavye, elimizin üzerine usulca üfleyen ve terlemesini önleyen bir fana sahip değildi. Söz konusu fanı, kullanmadığımız zaman Challenger Pro'nun arkasındaki bölmeye gizleyebiliyorduk. Bunun haricinde taşıma çantası ve ayrı kılıfta taşınabilen örgülü kablosu da Challenger Pro'nun albenisini artıran faktörlerdi.



PAZAR YERİ

GÖRMEYELİ DEĞİŞMİŞ BURALAR

Pazar Yeri'ne en son uğradığımdan bu yana koca bir sene geçmiş neredeyse. "Zaman su gibi akıyor" olaylarına girmek istemiyorum ama hakikaten çabuk geçiyor yahu meret. Bir kış daha geçti, bir yaz daha geldi işte göz açıp kapayıncaya kadar. Tüm o sınav geyiklerinin (bu sene pek geyiklik yanı kalmadı gerçi) arasında annelere babalara karşı "Yeni Bilgisayar Harekâtı" planlamaları da başladı farkındayım. Aynılarını ben de yaptım zamanında çünkü, oradan biliyorum (burada da "Bizden geçti artık" muhabbetlerine gireyim mi?).

Ama yalnız değilsiniz, ben de bu yaz bir anakart ile bellek operasyonuna çıkacağım büyük ihtimalle. Gerçi geçen sene bu zamanlarda da bilgisayarımın yeni oyunlarda nefesinin kesildiğinden dem vurmuştum ama öyle ya da böyle bir seneyi daha ettik emektarla. Kaan Usta'nın da sık sık dile getirdiği gibi donanım güncellemeleri eski görkemini yitirdi artık hakikaten. Hayırlısı deyip Pazar Yeri'ne dönelim biz şimdi.

Bu ayki tablomuza baktığımızda en sevindirici haber, herhangi bir bileşen değişimi olmaksızın Ekonomik Sistem'in 500$ seviyesi altına gerilediğini görmek oldu. Piyasadaki hemen her oyunu fazla zorlanmadan oynatabilen mütevazı canavarımız ekonomikliğe bir adım daha yaklaşmış oldu böylece. Bunun haricinde diğer sistemlerimizin fiyatları 10$ civarında oynadığı için bu ay buralarda pek hareket yok diyebiliriz. Kısmetse gelecek aya diyelim. Ben de Assassin's Creed: Brotherhood'uma döneyim artık, Cesare Borgia beni bekler. Üç sene önce ekonomik sistem tadında toparladığım bilgisayarımın kesintisiz bir Brotherhood keyfi yaşattığını da ekleyeyim (bu sene da güncelleme yalan olacak gibi de dur bakalım).







THERMALTAKE LEVEL 10 GT

"Ütopik sistem için 6000$'ı gözden çıkarmışım, kasa için de kesenin ağzını biraz daha açarım" diyorsanız, karşınızda Red Dot tasarım ödüllü Thermaltake Level 10 GT. Thermaltake'in BMW tasarım ekibiyle beraber geliştirdiği Level 10 GT güçlü duruşu, ergonomisi ve performansıyla ağırlığını ortaya koyuyor (12.7kg kendisi). Gelelim fiyat konusuna. Thermaltake Level 10 GT'nin fiyatı 300$ civarında dolaşıyor. Hâlâ kesenin ağzını açabiliyorsanız güle güle kullanın.



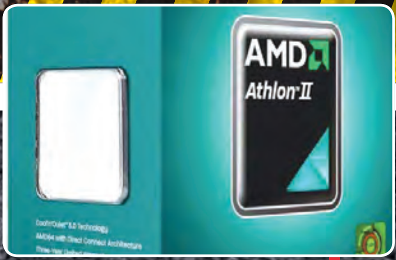
POLYPAD 200

Daha çok sözlüklerinden aşina olduğumuz Poly, tablet bilgisayar piyasasında da adını duyuracak gibi. Android 2.1 Eclair işletim sistemine sahip PolyPad 200 tablet 800MHz ARM işlemciye, 800x480 çözünürlüğünde çoklu dokunmatik ekrana sahip. USB bağlantı noktası sayesinde flash belleklerimizdeki ve harici disklerimizdeki içeriğe ulaşabilmemizi sağlayan PolyPad 200'le, 720p HD videolarımızı da izleyebiliyoruz. 4GB hafızası, microSD kartlarla birlikte 32GB'a kadar yükseltilebiliyor. Tüm bu özelliklerin bedeliyse sadece 300TL (Gold Bilgisayar'da). Henüz deneme şansım olmasa da, kâğıt üzerinde uygun bir seçenek gibi görünüyor PolyPad 200. Uygun fiyatlı bir tablet bilgisayar almayı düşünüyorsanız aklınızın bir köşesinde bulunsun derim.

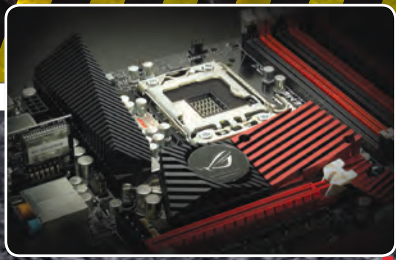
BİMEKS ÜRÜN KİRALAMA SERVİSİ

Kısa süreli ihtiyaçlarınız için Bimeks'ten ürün kiralayabileceğinizi biliyor muydunuz? Kameradan dizüstü bilgisayara, televizyondan projeksiyon cihazlarına geniş yelpazede ürün kiralamaya izin veren servis hakkında ayrıntılı bilgiyi Teknoport Pendik, Teknoport Yeşilköy ve Teknoport Metrocity'den alabilirsiniz. Servisin sadece bu mağazalarda verildiğini de hatırlatalım. Daha fazla bilgi için: www.bimeks.com.tr









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(j) 78$	(g) 79$	(c) 211$	(g) 218$	(o) 341$	(l) 348$	(l) 1079$	(o) 1110$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(c) 69$	(k) 80$	(i) 146$	(k) 149$	(m) 241$	(k) 242$	(l) 444$	(m) 448$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 46$	-	(i) 46$	-	(a) 131$	-	(i) 798$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(b) 122$	(a) 140$	(m) 301$	(f) 309$	(m) 409$	(f) 435$	(b) 1784$	(f) 1798$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata2 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(g) 42$	(b) 43$	(g) 42$	(b) 43$	(c) 88$	(o) 98$	(i) 1098$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS5022x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 28$	-	(g) 28$	-	(a) 26$	(b) 28$	(g) 183$	(m) 186$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(k) 54$	(l) 55$	(k) 131$	(l) 135$	(k) 171$	(m) 176$	(k) 222$	(l) 224$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(i) 54$	(p) 60$	(i) 79$	(a) 102$	(i) 169$	(l) 179$	(i) 144$	(m) 156$
Fiyat	493$		984$		1576$		5951$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal





ASUS EEEPC 1015PEM

Hepsiburada.com'un indirimleri devam ediyor. Bu ay indirim radarımıza takılan ürün Asus EeePC 1015PEM. Klasik EeePC tasarım çizgisini takip eden 1015PEM'in sinir olduğum o pütürlü touchpad'i kullanmaması da bir diğer artısı (netbook testinde az sinir olmamıştım). Çift çekirdekli 1.5GHz Intel Atom N550 işlemci, 2GB 1066MHz DDR3 bellek ve Windows 7 Starter işletim sistemiyle gelen Asus EeePC 1015PEM netbook'u, 15 Haziran'a kadar %24 indirimle KDV dahil 600TL'ye satın alabilirsiniz. Bunun yanı sıra Hepsiburada.com'un sunduğu diğer indirim fırsatlarına göz atmak istiyorsanız, yapmanız gereken şey "Süreli İndirimler" sekmesine tıklamak. Burayı düzenli takip ederseniz, her an beklemediğiniz bir indirimle karşılaşabilirsiniz benden söylemesi.

TAMİR ATÖLYESİ

Buraya giriş yaparken havalardan bahsetmek bir gelenek haline geldi ama ne yapalım, havalar ruh halimizi çok etkiliyor. Hele bahar geldiğinde gönül yayları da bir gevşiyor ki sormayın gitsin. Etrafımızda sıcaklık üreten bir sürü donanım olunca mevsim bize daha da sıcak geliyor. Donanımın Güzin Abla'sı olarak Iron Maiden'ın Fortunes of War'ı eşliğinde bilgisayarınızla olan ilişkiniz nereye gidiyor bir bakalım.

TOPLU PRİZ KRİZİ

Selamlar. Daha önce de mail yazmıştım, ancak muhtemelen karmaşadan cevaplayamadınız. *(Bizim hayatımız karmaşa Berkant. Durmadan sistem toplayan bir adam ne kadar düzgün olabilir ki?)* Bu seferkine cevap vermeniz daha önemli çünkü bilgisayarıma gerçekten de hoş şeyler olmadı.

Geçenlerde bilgisayarın bağlı olduğu toplu pirizin düğmesini (?) açtığımda bilgisayar kasasının içinde bir şey patladı sanırım *(İşte bu yüzden PC'yi kapattıktan sonra arkasındaki switch'ten de kapatmak gerek)*. Baya bir kıvılcım çıktı çünkü, yanık falan var mı diye bilgisayarı açtım, düzgün çalışıyor diyemeyeceğim, kendini falan kapatıyor arada. Daha önceden de anakartım yanmıştı ordan hatırlıyorum da, alıştıra alıştıra bilgisayar açılmamaya başlamıştı. Rahat bir ay kadar sorunlu çalışmıştı yani. Bilgisayar değiştirebilmek için hiç biriktirmediğim kadar para biriktirmeye çalışıyorum zaten. Düşündüğüm sistem MSI P67A-GD53 LGA 1155 2133 Anakart üzerinde Intel i5 2500K 3.30GHz işlemci, Dark Evo 600W 5 fan oyuncu kasası (sanırım sizin de eski kasanızdı). Sistem belleği ve ekran kartı konusunda kafam karışık biraz *(Buradan bir iki satırı altın makasla temizliyorum. Reklama giriyor)*. Aklımda Palit GTX460 Sonic 2GB ekran kartı vardı, arkadaşım da Gigabyte'ın 460'ını kullanıyor ve oldukça iyi olduğunu gördüm. 2GB bellekle iyi sonuç alabileceğimi düşünüyordum ki; satın alacağım yerde aniden yok oldu kart...

Önerebileceğin bir ekran kartı olur mu, aslında Zotac GTX 560 T'i almayı düşünüyorum ama biraz daha ucuz fiyata ne bileyim 350-450 lira arası güvenebileceğim bir çözüm söylersen sevinirim. Her ay ilk Organize Sanayi'yi açıp bakıyorum incelediğiniz ekran kartlarına ama direkt önerini duymayı gene de isterim. Düşündüğüm sistem bu standartta olacak işte. Üstüne ekleyeceğin çıkaracağın bir şey olursa her bileşen konusunda Mert abinin ya da senin fikrini duymak benim için son derece önemli. Dergide yayınlanmasına hiç gerek yok sadece cevap almak benim için son derece mutluluk verici olacak. Hepinize iyi çalışmalar. (Biraz fazla resmi yazdıysam kusura bakmayın lütfen :D)

Selam Berkant,
Sen aslında sorunu kendin sormuş sonra da kendin cevaplamışsın. Ben gene de sistemine neler olduğunu merak ediyorum. Öyle tahmin ediyorum ki güç kaynağındaki sigortaları yakmışsın. Anakartına bir şey olmadığını ümit ediyorum. Bahsettiğin ekran kartlarının hepsi iyi markalar ve iyi seçimler. Aynı segmentte bizim Pazar Yeri'ndeki sistemlere de göz atabilirsin. Bütçemi biraz daha zorlayabilirim dersen bu ay incelediğimiz MSI da var. AMD'nin 5000 serisinden kartlara da göz gezdirebilirsin. Monitörünü bilmiyorum ama hazır almışken HDMI çıkışı vb. özelliklerini de göz ardı etme. Yine de senin fazla bir yardıma ihtiyacın olduğunu düşünmüyorum. Zaten ne istediğini biliyorsun ve doğru seçeneklere odaklanmışsın. Bir online ortamlarda kapışmadığımız kalmış.

SANAYİ DEVRİMİ



1 – Eyeglasses Cleaner: Bilgisayar delisiyim, gözlüklüyüm. Temizlik delisiyim, gözlüğümü her gün temizlerim. 21 yaşındayım, bekârım. Eyeglass Cleaner ile mutluyum mesudum (?).

2 – USB Pole Dancer: Bilgisayar delis... Aaa, bu USB Pole Dancer'mış pardon. Olsun gerçi ben yine de bilgisayar delisi ve gözlüklü biriyim. Bekârım da. Evet. Aldım gitti bunu ben.

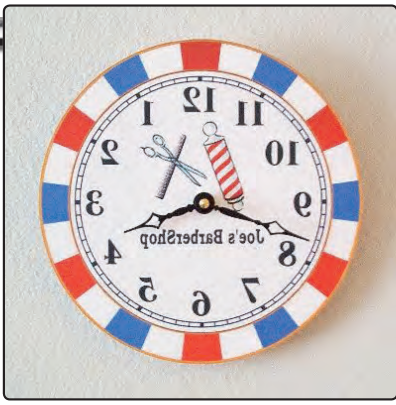


3 – Mangroomer: İşte devrimin çılgınlığından biri daha: Mangroomer! Artık sırtımızın her noktasına ulaşabilecek, tüm fazlalıklarımızdan rahat rahat kurtulabileceğiz! Yaşasın Organize Sanayi, yaşasın sanayi devrimi!



4 – QuikPod: Yaşasın, artık "Pardon bir fotoğrafımızı çeker misiniz?"cilerden, hatta "Excuse me, can you take our picture?"cılardan (bu da oldu evet) kurtuldum! Artık onlara "Gidin bir QuikPod alın kardeşim!" ya da "Go and buy yourself a QuikPod mate!" diyebileceğim. Nasıl mutlu oldum anlatamam. Evet.





5 – Barbershop Mirror Clock: Berberde, aynada görünen ters saate kim sinir olmaz ki? Ben olmam. Ama olan varmış. Hatta o kadar sinir olmuş ki, gitmiş Barbershop Mirror Clock'u tasarlamış. Bize de azmine hayran olmak kalmış.

6 – USB Finger Dance Mat: Dans becerisini pistlerde sergilemekten utanan sevgi pıtırcıklarının parmaklarına kuvvet. Bağlayın USB'ye, bırakın parmaklarınız müziğin ruhunu yakalasın!



Bİ' KONU YOK, KARMA MEVZU BU

Merhaba Kaan abicim, nasılsın iyi misin? İyisindir umarım, çoluk çocuk nasıl? Ben de iyiyim işte yuvarlanıp gidiyoruz... Selamlaştığımıza göre birkaç sorum olacak sana: *(İşte böyle bir girişten sonra Kaan arkasına bile bakmadan Antartika'ya doğru amok koşusuna geçti Arda. Ben de Kaan nereye gitti diyordum.)*

1) Yurtdışından Türkiye'ye çılgın kasalar getirtebileceğim online alışveriş sitesi biliyorsan söyler misin?

2) Oyunlardaki müzikleri alabileceğim bir program biliyor musun?

3) Kaan abi şimdi bizim sınıfta Enes diye bir çocuk vardı (kesinlikle alay etmek, espri yapmak ya da çocuğu rezil etmek için söylemiyorum), yav herif Worm'lere feci benziyor hele Worms 3D kapağındaki Worm'e. Kaşlar, dişler, gözler, surat ifadesi tıpatıp aynı şimdi ben bu herifi ne yapayım? Rocket launcher bu adamı paklar mı yoksa senin başka bir önerin var mı?

4) Dördüncü ve sonuncu soru. Aslında soru değil. Kaan abi imlam nasıl? :D
Mailimi yayınlarsan sevinirim yayınlamazsan da sorularıma maille cevap atarsan sevinirim.

Selam Arda,
Kaan muhtemelen şu anda bir elinde kokteyli, öteki elinde mobil fanıyla keyif yapmakta. Ben yardımcı olmaya çalışayım.

1. Google'da biraz takılınca bununla ilgili bir sürü site bulabiliyorsun. Ama ben bizzat böyle bir şey yapmadığım için hiçbirisine kefil olamam. Türkiye'deki dağıtıcılar içerisinde enfes kasalar getiren firmalar olduğundan kasalarımı onlardan aldım. Sonra da elime geçirdiğim tornavida, çekiç, sprey boya vb. aletlerle kasayı Organize'ye çekip kendim şekil verdim. Sana da tavsiye ederim. Daha keyifli oluyor.

2. Bundan kastın oyunlardaki müzikleri oyunların içerisinden çalmaksa hayır. Ama birçok oyunun müziği zaten satılıyor. Biz de ara sıra DVD'lerde veriyoruz zaten.

3. Çocuk zaten bir PC oyunu yıldızı olarak doğmuş, rahat bırakın bence. Yine de bir fotoğrafını gönderirsen hayır demem. Merak ettim şimdi.

4. Noktalardan ve virgüllerden son boşluk koymayı unutuyorsun. Yazdığını bir daha okumuyorsun. Yabancı kelimeleri üstten virgülle ayırmıyorsun. Bizim gibi psikopatlara bir de böyle sorular soruyorsun. Sırf hataları görmekten kitap bile okuyamaz olduk biz!

CEVAPLAYACAKSAN...

Bizde Toshiba 40sl733 LED TV var. Ben bu TV'ye notebook'umu HDMI kablosuyla bağlıyorum. Görüntü geldikten sonra çözünürlüğü 1920x1080 yapıyorum. Ama görüntü yanlardan taşıyor. TV'nin özelliklerinde Full HD yazıyor. Neden böyle oluyor? Televizyonun boyutuyla mı ilgili acaba? Cevabı mesaj olarak göndersen? Her ay dergi bulamıyorum da...

Selam Mustafa,
Sorunun başlığı tehdit gibi olmuş. Biraz tırsmadım desem yalan olur. Televizyonunun kumandasında ekran boyutunu ayarlayan bir düğme bulacaksın. Ekran boyutunu geniş olarak ayarlarsan görüntü tam olarak sığacaktır. Normal televizyon yayınından sonra HD'ye geçtiğinden dolayı böyle bir kayba uğruyorsun. Normal yayının boyutu 720x526'dır. Son olarak, nerede olduğunu ve neden dergi bulamadığını bize yazarsan özel olarak ilgilenmek isteriz.

***

Mektuplar bitti Mert, topla artık takımları. Biz de artık notebook'umuzu kucağımıza alıp bahçelere yayılmaya başladık. Soba gibi ısınan kasaların yanına kıvrılmaktansa kendimizi güneşe veriyoruz. Ama bu o kasaların patlamayacağı anlamına gelmiyor! Siz ne sorununuzu olursa olsun **donanim@oyungezer.com.tr** adresine göndermeye devam edin. Biz sorunlarınızı çözdükçe daha da açılıyoruz. Mert, pilim bitiyor, şuradan bir fırt şarj ver bakiyim!

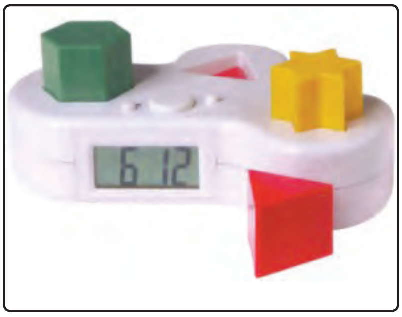


7 – Fast Finger Keyboard:

Her şeye karşı olan sadece Çarşı değil biliyorsunuz. Ya da "A" klavye Fast Finger Keyboard'ı Çarşı'dan birileri tasarlamış. Zorlasak renkler de Beşiktaş'a uyuyor hem. Lan?!

8 – Mouse with Built-in USB Scale:

USB Pole Dancer kaç gram hiç merak ettiniz mi? Ya da USB Finger Dance Mat? Kolay efendim kolay! Sadece Mouse with Built-in USB Scale'in kapağını kaldırıp tartıyı ortaya çıkarmaya bakar iş (ne USB'ymiş be, hey yavrum hey).



9 – Puzzle Alarm Clock: Sabahları uyanamıyor musunuz? Ben de. Bu durumu kökünden çözmek için Puzzle Alarm Clock gibi ürünler tasarlamak aklınıza gelmiyor mu? Benim de. Sorun kimde sizce? Evet, aynı fikirdeyim.



10 – Hair Hinder:

Makarna yerken saçım hep tabakta mı diyorsunuz? Makarna diye saçınızı mı yiyorsunuz (sorun sizde olmasın)? Hemen bir Hair Hinder alacağınıza saçınızı arkada topluyor, bu derdinizden ilelebet kurtuluyorsunuz!! (Benden satıcı olmaz di mi.)



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

7 MAYIS

Sağ elim, sol elim, BlueTrack'im

Bir farenin üstüne ister sekiz tuş koyun ister üç, fark etmez. Sonuçta yazı yazarken iki, hadi diyelim üç tuştan fazlasını kullanmazsınız. Ama iş farenin düzgün çalışmasına gelince konu değişir. Sağ ellerini kullananlar yine şanslıdır ama solaklar kendilerine uygun bir ürün bulmakta ciddi şekilde zorlanabilirler. Microsoft'un BlueTrack teknolojisi farenin renksiz cam yüzeyde bile çalışmasını sağlayan bir teknoloji. Bu özel teknolojiyi her yerde göğsünü kabartarak sunan firma bu kez Express Mouse 1480 modelinde ürüne hiç tuş eklememiş! İlk bakışta Macintosh farelerini andıran ürün hem sağ hem de sol elle kolayca kullanılabiliyor ve yukarıda belirttiğim aksine hem sağ hem de sol tuşları yekpare bir yüzeyin altında yer alıyor. Üstüne bir de faremiz kauçuk bir çerçeve içerisine yerleşip şeker pembesine kaçan kırmızı bir kabloyla süslenmiş olarak geliyor. Böylece gün boyu avcumuzun içinde duran şeyin hem şirin hem de gayet işlevli olmasının hoşluğunu yaşıyoruz. 45 cm uzunluğunda kablosuyla kolayca kullanabileceğiniz Microsoft Express Mouse 1480, KDV dahil 34 TL fiyatıyla kırk defa düşünmeden satın alabileceğiniz ve de üstüne düşen her işi yerine getirebilen bir ürün. Ben teste geldiğinden beri notebook'umla kullanıyorum ve ilk saniyesinden itibaren alışmakta hiçbir zorluk çekmedim. Yalnız beyaz renginden dolayı, pizza yerken falan dokunmayın bu fareye. Benden söylemesi.



Fare

Küçük # pratik # BlueTrack

POSTED @ 16:06 / 4 yorum

Madem yaz güneşi yüzünü gösterdi, **su geçirmeyen** ürünler hakkında bir şeyler yazmak gerek. Size harika **ciciler** hazırlıyorum.

9 MAYIS

Sevdiğiniz müzikle uyanın



Çalar saat

Birkaç yıl önce bir donanım fuarında tanıştığım Edifier markasını, Türkiye'ye girdiğinden beri sapık gibi izliyorum. İtiraf ediyorum, fuarda Edifier standına gitmemin asıl sebebi ürün sorumlularından birinin Türk asıllı Amerikan olmasıydı ama içeri girip ürünlerinin kalitesini gördükten sonra markanın hayranı haline geldim. Genel ürün katalogundaki tüm cihazlarını belli bir kalitenin üstüne tutan Edifier, aynı zamanda tasarıma da önem veriyor. Benim gözüme çok şirin görünen Edifier IF200 Plus, fotoğraftan da anladığınız üzere aslında bildiğiniz çalar saat. iPod serisi için üretilen bu saate MP3 çalarınızı koyup üç saniye içerisinde kolayca tanıttıktan sonra iPod'unuzun menüsündeki "extras" seçeneği altından uyanmak istediğiniz zamanı belirliyorsunuz o kadar. Çalar saatin arkasındaki düğmeden ses seviyesini de ayarladıktan sonra uykuya dalıyorsunuz. 85 desibellik bağırma gücü sayesinde apartmanın yarısını da uyandırabileceğiniz bu minik alet aynı zamanda tabii ki iPod'unuzu da şarj ediyor. Biz testimizi iPhone'la da yaptık. Saat iPhone uyumlu olmadığından menüde göremiyorsunuz ama siz alarmınızı cep telefonunuz üzerinden kurarak yine kullanabiliyorsunuz. Sabah hem siz hem telefonunuz şarj olmuş vaziyette güne başlıyorsunuz. Fiyatı 59$+KDV.

Basit # uyumlu

POSTED @ 16:58 / 12 yorum

12 MAYIS

Askerlik arkadaşı

Biz donanım delilerinin en büyük korkusu sabit diskin tamamen bozulması ve tabii ki içerisindeki tüm verilerin kaybolmasıdır. Bu yüzden birçok uzman yedeklemenin önemini her yerde ve her zaman vurgular. Fakat ya hem sabit diskiniz hem de yedeğiniz bozulursa? O zaman ne olur? İşte bu riski mümkün olduğu kadar ortadan kaldırmak istiyorsanız ülkemize Datastar tarafından getirilen Adata'nın Superior SH93 kodlu harici diskine sahip olmalısınız. Ürün, Amerikan Ordusu tarafından 1965'lerden bu yana geliştirilen MIL-STD-810F 516.5 prosedür IV testinden geçmiş.

MIL-STD-810F 516.5 prosedür IV, bir ürünün üçgen, sinüs, kare şoklara ve taşıma şoklarına dayanıklılığını ölçen bir test. Burada bir ürün 26 kez her kenarından ve köşesinde yere düşürülüyor. Düşürülme mesafesiyse göğüs hizası olarak kabul edilen 122 cm. Ürün yalnızca darbelere değil suya da dayanıklı. Burada da gene Amerikan askeri testlerinden IEC 529 IPX7 giriyor devreye. Bu testte ürün 1 metre derinlikteki su içinde 30 dakika kadar bekletilmekle kalmıyor, üzerine de ekstradan su fışkırtılıyor, fırlatılıyor veya akıtılıyor. Anlayacağınız zavallı sabit disk tüm işkencelere maruz bırakılmış durumda.

Düşme testini bizzat biz de denedik ve diskimizin bana mısın demeden çalışmaya devam ettiğini gözlerimizle gördük. www.adata-group.com adresinden hem yedekleme hem de Win7'nizi kolaylıkla ürün üzerinden kurabileceğiniz bedava yazılımları edinebiliyorsunuz. Ayrıca harici diskin içerisinde de geliyor. Bizim test ettiğimiz modelin 500GB'lığı 85$ + KDV'ydi. Böyle bir ürün için mantıklı bir rakam. 129x97x19.2 mm boyutuyla büyükçe bir cihaz ama üzerindeki zırhı düşününce böyle olması son derece doğal. Harici diskin kablosunuysa etrafına tek hareketle sarabiliyorsunuz. Bir de USB 3.0 destekleseydi mükemmel olacaktı.



Harici Disk

Dayanıklı # sarı # güvenli

POSTED @ 16:54 / 15 yorum



Netbook

12 MAYIS

Anneme ne alsam?

Anneler günü geçti ama "bana her gün anneler günü" diyorsanız ya da annenizin doğum günü yaklaşıyorsa HP'nin Mini 210 model netbook'una bir göz atmanızı tavsiye ederim. Kömür, kırmızı, okyanus mavisi ve parlak pembe (bu renk isimlerine de bayılıyorum; siyah, mavi, pembe değil bunlar, dikkatinizi çekerim) renklerindeki bu minik ürün 1.4kg ağırlığında. Yani annenizin o içerisinde yüzlerce şey bulunan çantasına kolayca sığabilir. Hatta biraz karıştırırsa kaybolabilir bile! 1GB RAM ve 1.66GHz Intel işlemcisiyle internette dolaşmak, fotoğraflara bakmak ve en çok da sizinle MSN üzerinden görüntülü chat yapmak için kolayca kullanabilir. Netbook'un klavyesi geniş ve kullanımı kolay. Yalnız touchpad'e alışmak için biraz zaman gerekiyor. Ürünle beraber gelen şarj cihazı da gayet küçük ve hafif. Pil ömrüyse bizim testlerimizde ortalama 8 saat gibi iyi bir değerdeydi. Hediyesi, KDV dahil 449$.



Anneler günü hediyesi # mini

POSTED @ 17:56 / 5 yorum

İki seneye kalmaz, hepimizin elinde birer tablet PC olur. Bu ayki **Ustanın Tavsiyesi** köşesini okumayı unutmayın.

17 MAYIS

Kalemcikli fotoğraf makinesi mi?

Baştan söyleyelim kalemcik dediğimiz şey İngilizce stylus denen o minik plastik çubuk. Dokunmatik ekranlı ürünleri kolayca kullanmaya yarayan bu aleti bir fotoğraf makinesinde görünce biraz şaşırdığımı itiraf etmeliyim. Sebebine biraz sonra geleceğim. Önce Panasonic Lumix DMC-FS37 kodlu bu şipşak aletin iyi yönlerinden bahsedeyim. 16 megapiksel CCD sensörlü ürün 8x zuma sahip ve geliştirilmiş zum tuşuyla 18x'e kadar çıkabiliyor. 720p kalitesinde videolar da çekebileceğiniz fotoğraf makinesinin üzerinde çok az tuş var. Çünkü ekran dokunmatik olduğundan birçok ayarı buradan yapabiliyorsunuz. Eğer profesyonel fotoğrafçılık iddiasında değilseniz Panasonic'in çekim kalitesinden son derece memnun kalacağınıza eminim. Yani performans açısından hiçbir sorunumuz yok. Fakat konu dokunmatik ekran olunca maalesef durum değişiyor. Hassasiyet açısından sorunlu olan ekranda ayarları yaparken genellikle tek tık yerine en az iki kez tıklamak zorunda kalıyorsunuz. Bunun için ürünün yanında bir kalemcik verilmiş. Fakat bu kalemcik hem tasarım açısından çok ergonomik değil hem de kolayca kaybolabilecek kadar küçük. Bu kalemciği bir şekilde ürünün üstünde tutulabilecek bir tasarım geliştirilseymiş daha iyi olurmuş. Ayrıca bu çağda kalemcikle kullanılan dokunmatik ekran mı kaldı, o da ayrı bir tartışma konusu. Fiyatı KDV dahil 699 TL.

Fotoğraf Makinesi



Konforlu # şık # kablosuz

POSTED @ 11:34 / 18 yorum

13 MAYIS

Teknolojinin nimeti

Babamın eve elinde Polaroid fotoğraf makinesiyle girdiği o günü hiç unutmam, ne kadar da heyecanlanmıştım. Fotoğrafı çekip hemen baskı alabilmek o zamanlar için harika bir teknolojiydi, en azından bana öyle gelmişti. Makineyi ele geçirir geçirmez şuursuzca fotoğraf çekip tüm baskı kağıtlarını bitirmiştim. İşte bunlardanistiyorum.com sitesinde satılan Polaroid'in PoGo fotoğraf yazıcısını gördüğüm anda o eski günlere dönüverdim. Yazıcı çok basit bir yöntemle çalışıyor. 2x3" yani 5x7,6cm'lik fotoğraflar basabilen bu harika alet Zink kağıt teknolojisi sayesinde ısı ile etkinleşiyor. Yani mürekkep kullanmıyor. PoGo'yu şarj edip haznesine 10'luk bir kağıt destesi yerleştiriyorsunuz. Daha sonra ister USB ile ister Bluetooth üzerinden dilediğiniz fotoğrafı gönderip bastırabiliyorsunuz.

Biz Bluetooth ile 1MB'tan biraz daha büyük bir görseli ortalama 3 dakikada, USB ile 1,5 dakikada bastırdık. Üstelik ürün şarj edilebildiğinden bir fişe falan da ihtiyacınız yok. Fotoğraf makinenizle beraber yanınızda taşımanız yeterli. Gene aynı sitede 30'luk paketi 22,50 TL'ye satılan kağıtlara baskı alabiliyorsunuz. Yani bir fotoğraf size 2.25TL'ye mal oluyor. PoGo'nun fiyatı 99TL. Baskı kalitesiyse ortalamanın üstünde. Ama koyu veya çok parlak fotoğraflarda çamurlaşma veya patlamalar görebiliyorsunuz. Kağıtlar yapışkanlı olduğundan dilerseniz arkasını sıyırıp istediğiniz yere de yapıştırabilirsiniz. Yazıcıyla ilgili tek sorun en az kendisi kadar büyük bir şarja sahip olması. Gene de ürünün lityum ion pili olduğundan baskı ihtiyacınızı şarj olmadan karşılayabiliyor. Özellikle gezi günlüğü tutmak isteyenler için eğlenceli bir alet. Son olarak makinayı almadan önce desteklediği cep telefonu modellerinin listesine polaroid.com adresinden bakmayı unutmayın.

Fotoğraf yazıcısı



Taşınabilir # kompakt # basit

POSTED @ 13:58 / 8 yorum

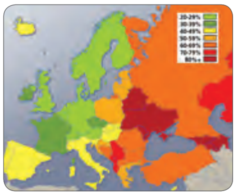
The Game of Thrones dizisini seyretmediyseniz Oyungezer ofisine uğramayın. Önce diziyi seyredin, yoksa bizden bol bol spoiler yersiniz.

Kaspersky Anti Virüs yazılımı 20 farklı ürün arasında yapılan testlerde "ileri seviye" ödülünü kazanmış. Test Windows XP Service Pack 3 kullanan bilgisayarlarda yapılmış. Testte ürünün virüs yakalama hızı ise %97 olarak saptanmış. Kaspersky'nin ne kadar iyi bir avcı olduğunu biz de biliyoruz. Eğer hâlâ bir anti virüs yazılımı kullanmıyorsanız zaten size söyleyecek bir şeyimiz yok. Aman dikkat edin, **IP** numaranız sabit olmasın.

Samsung Electronics, Google'ın Moscone Center, San Francisco, ABD'de düzenlediği inovasyon konulu **I/O** (Innovation in the Open) Konferansı'na katılan içerik geliştiricilerine 5.500 adet GALAXY Tab 10.1 vereceğini açıkladı. Google'ın dördüncüsünü düzenlediği I/O Konferansı, dünya genelinde 5.000'in üzerinde katılımcıyla mobil ve web geliştiricileri için dünyanın en büyük konferansı. Ne yalan söyleyelim, bizim de içerik geliştiricisi olmak için içimizde bir anda büyük bir istek doğdu!



BSA, korsan yazılım kullanımıyla ilgili verileri açıkladı. Açıklamada birçok veri var ama özellikle ülkemizi ilgilendiren şu tabloyu görmenizi istedik. **Bakın** bakalım %60-69 aralığında hangi ülke var.



Sony, Walkman serisinin yeni ürünü olan klipsli NWZ-**B160F/B160** MP3 çalarını tanıttı. Firma, ürünün özellikle bas seslerindeki performansı konusunda çok iddialı. Üstelik 3 dakikalık şarj ile 90 dakika MP3 çalabiliyormuş. Klipsi sayesinde bir mandal gibi her yere takabileceğiniz cihaz 2 ve 4GB'lık iki farklı modele sahip.



LG dünyanın en ince telefonu olan LG Optimus Black'i üretmiş. 9.2 mm inceliğindeki bu telefon aynı zamanda bir akıllı telefon. Ayrıca sadece 109 gr ağırlığında. **Android** destekli ürün Haziran ayında satışa sunulacak. İnceleme için bir tane istedik bile.





CHIPTUNE

ESKİ OYUN MUZİKLERİNE SAYGI VE SEVGİ DURUŞU

-EMRE İNAL & EREN OKKA

Oyunlar söz konusu olduğunda birçoğumuzun kolaylıkla göz ardı edebildiği bir alandır ses ve müzikler. Yaşadığımız tecrübe üzerinde ne denli etki sahibi olursa olsun, görselliğin yanında bir nevi üvey evlat muamelesi görür. Grafiklere gelince hemen eleştirmen kesilen oyuncular nadiren işitsel öğeler hakkında atıp tutma ihtiyacı hisseder. Oyun incelemesi yazan bizlerin dahi, bir oyunun grafiklerine binbir övgü ya da tenkit sıralarken ses ve müziklerini geçiştirdiğimiz oluyor. Harcanan onca emeğe ve o emeğin sahiplerine reva mıdır bu yaptığımız?

I LOVE CHIPTUNE



Sorun biraz da oyunlardaki ses ve müziklerin tarihini iyi bilmeyişimizden, gelişimini tam olarak kavrayamayışımızdan kaynaklanıyor aslında. Yeni nesil oyuncular için günümüzdeki oyun müziklerinin diğerlerinden pek bir farkı olmasa da, PlayStation ve Xbox kuşağının belki de asla sahip olamayacağı türden bir nostalji hissi yaşatıyor bize eskiler.

1 kilobyte'ın ne kadar değerli olduğu bilincinden uzak insanlara, eski oyun müziklerinin hem bir sanat biçimi hem de nasıl bir mühendislik harikası olduğunu anlatabilir miyiz? Chiptune dinlemeden, demoscene çalışmalarını ağzı açık izlemeden oyun kültürünün bir parçası olduğuna inananlara, çok şey kaçırdıklarını söyleyebilir miyiz? Çünkü mutluluğu biraz da eskinin kollarında, eski bir bilgisayar çipinin bacaklarından uzanıp gelen seslerde bulduk biz. Ve sonunda, henüz yaşını başını almış sayılmasak da, bu mutluluğu ucundan yakalama fırsatı bulmuş iki insan olarak bu sevgimizi sizinle paylaşmaya karar verdik.

CHIPTUNE 101

Chiptune kelimesi, genel anlamıyla, eski bilgisayarlar veya oyun konsollarına ait bir mikroçip aracılığıyla üretilen müzikleri ifade ediyor. Sürecin nasıl işlediğini anlamak için biraz donanım bilgisine ihtiyacımız var, ama basite indirgemek gerekirse, bildiğiniz gibi bilgisayarımızdan ses çıkarmak için içerisinde orkestra beslemiyoruz. Ses kartları ve sesi dijital halde saklayıp işleyebilen programlar sayesinde bilgisayardan müzik dinlemek, daha doğrusu müzik verisini dinlenebilir hale getirmek oldukça kolay. Tabii eskiden bu rahatlık yokken, grafikler piksel pikselken, gigabyte ve DVD (hatta CD) henüz aşina olmadığımız şeylerken, sesler yalnızca çiplerin izin verdiği ölçüde kendini duyurabiliyordu.

1970'li yılların sonlarında bilgisayarlar ses işlemeye adanmış entegre devrelerle birlikte üretilmeye başlandı. 80'ler geldiğindeyse kişisel bilgisayarlar ucuzlamaya, daha ulaşılabilir bir hal almaya ve dolayısıyla evlere girmeye başladı ve böylelikle oyunlar da arcade salonlarından evlerimize taşınmış oldu. Bu sırada oyun yapımcıları, diğer alanlarda olduğu gibi müzik üretiminde de bazı sıkıntılar yaşadılar. Her şeyden önce, oturup program yazar gibi müzik yapmaya çalışmak oldukça verimsiz bir süreçti. Çareyi müzik yapmalarını

MUTLULUĞU ESKİ BİR BİLGİSAYAR ÇİPİNİN BACAKLARINDAN UZANIP GELEN SESLERDE BULDUK BİZ.

kolaylaştıracak tracker adı verilen programlar yazmakta buldular. Teknik kısıtlamalarla boğuşurken biraz olsun rahat eden müzisyenler farklı enstrümanların seslerini taklit etmeye çalışıp Commodore 64, Nintendo Entertainment System ve Nintendo Game Boy gibi platformlarda olağanüstü çalışmalar ortaya koydular. Sesin kendisi, kalitesi ve yapısı tamamen kullanılan çipe ve sesle ilgili diğer donanımlara bağlı olduğu için, konsollar ve bilgisayarlar kendilerine özgü sesler çıkarabiliyordu. Yoksa bu kadar benzer sesler içerisinde NES ve Atari'ninkileri nasıl ayırt edebiliyoruz sanıyorsunuz? Günümüzde birçok chiptune grubu modern yazılımlarla aynı sesleri emüle etmektense, hâlâ daha doğrudan eski model çipleri kullanarak müzik yapmayı tercih ediyor.

I FIGHT DRAGONS



IFD'nin tarzı aslında chiptune'dan ziyade modern müzik aletlerini chiptune ile birleştirmek üzerine kurulu. Yani IFD'yi dinlerken nostaljik hissedeceğinizi ya da safkan bir chiptune ile karşılaşacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Ancak bu özelliklerini bir artıya dönüştürmesi çok kolay, kulağı aşina olmayanları ya da azıcık da olsa chiptune'a yakın bir şey dinlemek isteyenleri çekmeyi gerçekten çok kolay hale getiriyorlar. IFD hakkında en sevdiğim şeylerden birisiyse, müziklerini satmaktan çok dinletmeye odaklanmış olmaları. Bu yüzden mail listesi üzerinden, yeni besteledikleri müziklerin indirme adreslerini size direkt gönderiyorlar. Size de bir an önce tinyurl.com/ogzchipifd adresinden bu hoşluğa katılmanızı ve hazır oraya kadar gitmişken diğer parçalara da kulak kabartmanızı öneriyorum. ***-Emre***

ANAMANAGUCHI



Benim ilk göz ağrılarımdan birisi Anamanaguchi. İlk olarak Helix Nebula isimli şarkılarını dinlemiştim ve uzun süre de vazgeçememiştim. Akıcıydı, kulağıma gelen sesler batmıyordu ve en önemlisi şarkının kendisi insanda gaza gelme, bir şeyleri başarabilme, atağa kalkma duygusu uyandırıyordu. Ben de bu duyguları harmanladım, çektim ilk albümlerini (isteyen çekebilir, bedava: tinyurl.com/ogzchipamg), başladım onlarla olan yolculuğuma. İkinci albümlerini çıkardılar daha sonra, ardından yaz boyu bedava single'larını. En nihayetinde oyun dünyasına iyice sokulup, *Bit.Trip Runner* ve *Scott Pilgrim*'in oyun müziklerini yaptılar, *Rock Band*'de kendilerine yer buldular. Büyüyüşleri güzel, müzikleri kaliteli, geleceği parlak, daha ne isterim ki? ***-Emre***



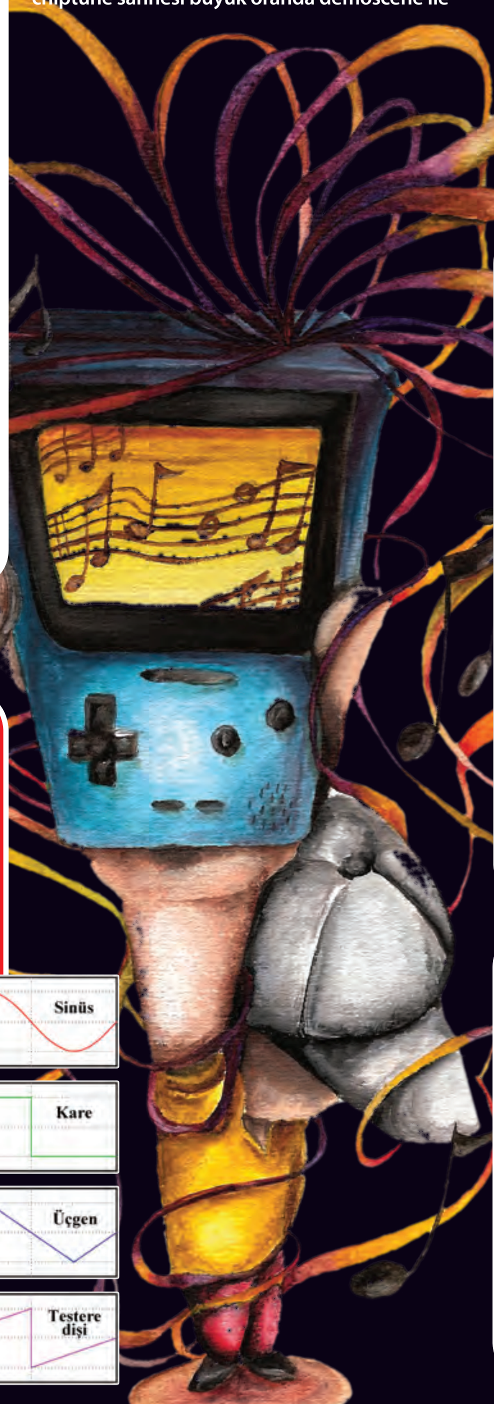
4MAT

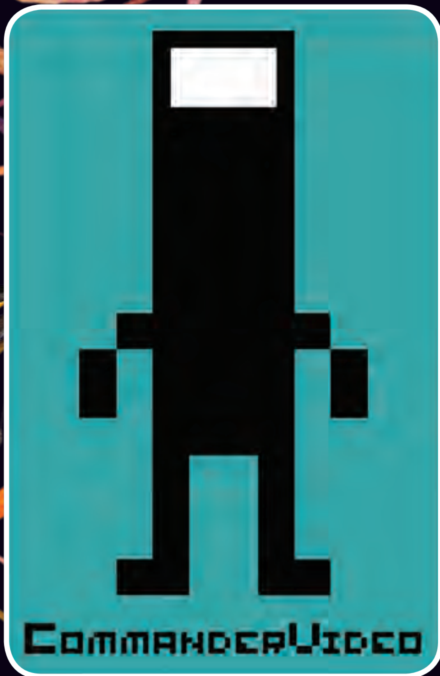
Gerçek ismiyle Matt Simmonds ya da sahne ismiyle 4mat, 1989 yılında daha 15 yaşındayken Amiga demoscene ile başlamış müzik yapmaya. Ardından gelen iş tekliflerini geri çevirmeyip üniversiteye başlamadan iş sahibi olmuş. O günden bu yana da *Syndicate*, *Theme Park* gibi klasiklerden *Diablo* ve *Warcraft II*'ye kadar onlarca oyunda müzisyen veya ses tasarımcısı olarak görev almış. En son çalışmalarından biri de geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan *Silent Hill: Shattered Memories*. Chiptune'un ötesinde elektronik müziğe de ilgi duyuyorsanız, 4mat'i mutlaka dinlemenizi (4mat.bandcamp.com) öneririm. Özellikle son albümü ve albüme ismini veren parça olan Surrender gerçekten çok başarılı. İnterneti (veya bu ayki DVD'mizi) biraz kurcalarsanız, çok daha eski çalışmalarına da rastlayabilirsiniz. 888 byte'lık (1MB değil, 1KB değil, sadece 888 byte!) bir parçasını dinlediğimde resmen hayran kaldım.
-Eren

Derken ironik denilebilecek bir sürece girildi ve bayrağı oyun dünyasının farklı bir yüzü, crack grupları devraldı. Ticari programların ve oyunların kırılıp dağıtılması crack grupları arasında bir prestij meselesiydi. Gruplar bugün internet ortamındaki forum sistemlerinin atası diyebileceğimiz BBS'ler üzerinden iletişim kuruyor ve çalışmalarını paylaşıyorlardı. Başta, paylaşımlarına intro olarak tabir edilen giriş yazıları eşlik ediyordu ama bu yazılar zamanla yerini teknolojinin sınırlarını zorlayan sofistike animasyonlara ve amatör chiptune sanatçıları tarafından hazırlanan müziklere bıraktı. Bir yerden tanıdık geliyor mu? Evet, bugünkü keygen müzikleri işte ilk böyle ortaya çıktı! Bununla kalmadı, etkileşimsiz görsel ve işitsel sunumların gerçek zamanlı olarak üretilmesine ve mümkün olduğunca az yer kaplayacak şekilde programlanmasına dayalı "demoscene" de doğmuş oldu. Günümüzde chiptune sahnesi büyük oranda demoscene ile birlikte yaşıyor. Hatta bu camia içerisinden oyun geliştiricileri bile çıktı ki en bilindik örneklerinden birisi, *Max Payne* serisinin yapımcıları olan Remedy Entertainment'ın kurucu ekibiydi.

OYUNLARDA CHIPTUNE?

Son yıllarda bağımsız yapım oyunlarla birlikte chiptune müzik sevgisinin yeniden canlandığına şahit olduk diyebiliriz. *Super Meat Boy* (dB Soundworks) ve *VVVVVV* (Magnus "SoulEye" Pålsson) bu konuda gayet güzel birer örnek oluşturuyor. *Bit.Trip* serisi de ritim oyunu olarak tabir edebileceğimiz, ancak her oyunu diğerinden farklı oynanışa sahip bir seri. Yapısı gereği arka planda kalmak yerine oynanışın bir parçası olan müzikleri, her seferinde chiptune'la ilgili ama diğerlerinden teknik anlamda ayırt edilebilen bir melodiye sahip. Ayrıca üçüncü ve dördüncü oyunlarının müziklerini Nullsleep ve

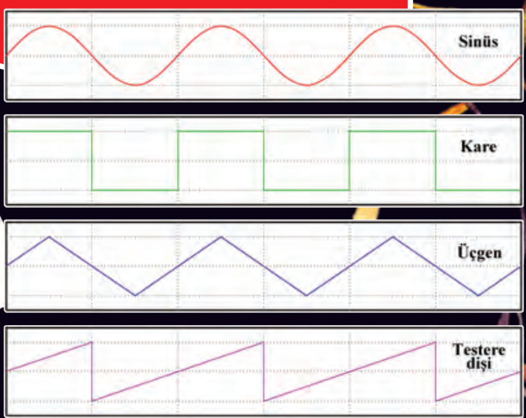






DALGA DALGA

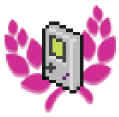
Chiptune sesleri oluşturulurken waveform olarak adlandırılan çeşitli dalgalar kullanılır. Bir dalga üreteci olarak çalışan çiplerin her bir bacağı hoparlörlere bir dalga sinyali gönderir, bu sinyallerin kendileri ve birleşimleriyle birbirinden farklı seslerin çıkması sağlanır.





Konsola bağlanan gitar aparatlarını bir kenara bırakın, adamlar NES'ten elektro gitar yapmış!

8BITCOLLECTIVE (8BC.ORG)



Chiptune müziklerle ilgili en kullanışlı kaynaklardan biri diyebiliriz 8bitcollective için. Dünyanın dört bir yanından sanatçılar tarafından her gün ondan fazla yeni parça yükleniyor, yorumlanıyor ve oylanıyor burada. Sürekli takip etmeyecekseniz bile arada bir girip birkaç parça dinleyip çıkabilirsiniz. Özellikle haftalık favori listesi bakmaya değer.

Anamanaguchi'nin konuk sanatçı adı altında yaptığını da belirtmeden geçmeyelim.

Bağımsız yapım olmasa da, *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* de içimizdeki chiptune aşkını alevlendiren yapımlardan bir tanesi. Oyun, buralarda bir yerde de bahsetmiş olduğumuz Anamanaguchi tarafından özene bezene hazırlanmış bir müzik albümüne sahip. Dahası, oyunun geri kalanındaki 8-bit havasıyla da gayet uyumlu. Ellerinizin arasında tuttuğunuz oyun kumandasına bakıp son jenerasyonda olduğunuzu fark etmeseniz, yıllar öncesine döndüğünüzü ve NES'te oynadığınızı bile zannedebiliyorsunuz – ve bu konulara azıcık nostaljik yaklaşıyorsanız, bu gayet güzel bir his.

Bir zamanlar chiptune ile video oyunu müzikleri eş anlamlıydı. Hâlâ daha video oyunları, kişisel bilgisayarlar, internet ve elektronik müzikle aynı kültürün bir parçası olsa da chiptune, artık doğal halinden biraz daha farklı bir anlamda kullanılıyor, oyunları referans alan ya da eski oyunlarda kullanılan tekniklerden faydalanılarak hazırlanan müzikler gibi bir yere işaret ediyor. Video oyun endüstrisi büyüdükçe ve teknoloji ilerleyip kısıtlamalar bir bir kalktıkça, oyunlarda kullanılan müziklerin sinema filmlerinde kullanılanlardan aşağı bir yanı kalmadı biliyorsunuz. Eskiden elimizdekinin en iyisi oydu, şimdiyse yalnızca estetik kaygı doğrultusunda tercih ediliyor chiptune. Yaklaşık yirmi beş yıllık macerasının ardından yaşamını artık bir alt kültür öznesi olarak devam ettirse de, oyunları sevdiğimiz gibi onu da seviyoruz!





MACHINAE SUPREMACY

Popülerlik söz konusu olduğunda kimse Machinae Supremacy'nin eline su dökemez sanıyorum. Geçtiğimiz Nisan ayında İstanbul'da konser bile verdiler yahu, daha ne olsun! 2001-2003 yılları arasında internetten ücretsiz olarak yayınladıkları yirmiden fazla parça sayesinde bir fan kitlesi edinen İsveçli grup, metal müziği chiptune ile birleştirerek "SID metal" gibi bir müzik türü (SID stayla?) icra ediyor. 2008'de çıkan Overworld ve 2010'da çıkan A View from the End of the World albümleri de birbirinden güzel parçalar içeriyor. 8-bit müzikleri tek başına dinleyemiyorsanız veya benim gibi metal müzik seviyorsanız, MaSu bulabileceğiniz en sağlam grup diyebilirim. ***-Eren***



CHIPTUNE KÜLTÜRÜNÜN KAHRAMANI MOS TECHNOLOGY SID 6581 ÇİPİ. SONUNDAKİ SID SOUND INTERFACE DEVICE IN (SES ETKİLEŞİM AYGITI) KISALTMASI.



CANLI CHIPTUNE!

Evinizde koltuğunuzda, sandalyenizde otururken dinlemesi kolay tabii... Peki bu insanlar canlı performans yapabiliyor mu dersiniz? Hemen cevaplayalım: Evet yapabiliyorlar! Yazının başında bahsi geçen çipler sayesinde oluşturulmuş özel müzik aletleri, sahneye kurdukları NES'ler ya da ellerinde taşıdıkları Game Boy'lar (eski, iri ve beyaz olanlardan) sayesinde müziklerinde kullandıkları sesleri sahnede de elde edebiliyorlar. Bu işi şova dönüştürüp her gösterisinde farklı retro konsol parçalarından müzik aletleri üretip getiren gruplar bile mevcut. Uzaktan baksanız sanırsınız ki adamlar sahneye çıkmış oyun oynuyor. Halbuki o sırada onlar müziklerini çalabilmek için uğraşıyorlar.



MAYIS SAYISI
TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr

EKRAN DIŞI



HIZLI YEMEK, BOL SÖMÜRÜ

Bilgisayar başında fazlaca vakit geçiren her insan gibi bizim de can simitlerimizden bir tanesi internetten verdiğimiz yemek siparişleri. *Lezzetli olan çoğu yemeğin sağlıksız olması* kuralını pek fazla göz önünde bulundurmasak da, en azından uzunca bir süre önce ofis sınırları dahilinde mutant tavuk yemeyi yasaklamıştık.

Geçtiğimiz günlerde, bir fast food şirketine ait çağrı merkezinde çalışanların iş koşulları döküldü ortalığa. Sadece tek bir hamburgercinin ya da yemek sektöründeki çağrı merkezi çalışanlarının değil, farklı sektörlerdeki çok sayıda firmanın çağrı merkezi çalışanlarının iş koşullarını az çok biliyorduk. Ama duyduklarımız, bildiklerimizin çok daha ötesindeydi. Restoran içerisinde çalışanların koşulları da bundan pek farklı değil üstelik. Yemeklerimize ketçap, mayonez gibi bu adaletsizliğin de katıldığını bilmek bütün iştahımızı kaçırdı.

Biz artık çalışanlarına insan muamelesi yapmayan, en temel ihtiyaçlarını dahi karşılamalarına izin vermeyen yemek firmalarından "sipariş vermiyoruz", insani çalışma şartlarına kavuşmak ve sendikalı olmak isteyen çalışanlarına "destek veriyoruz."

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER

Blackfield – Welcome To My DNA

HEPİMİZİN BİR SON KULLANMA TARİHİ VAR

Steven Wilson nereye elini atsa harikalar yaratıyor. *Porcupine Tree* başlı başına bir hayranlık kaynağı. Yetmezmiş gibi katkıda bulunduğu *Opeth* albümlerinde, yapımcılığını üstlendiği son *Anathema* ve *Orphaned Land* albümlerinde ve daha birçok başarılı projede onun ismini görüyoruz. Sahneye çıplak ayakla çıkıyor falan ama adam işini biliyor sahiden.

İşte böyle yer yer tapınma noktasına geldiğimiz Steven Wilson ile İsrailli sanatçı Aviv Geffen'in ortak çalışmalarının ürünü Blackfield. 2005 ve 2007'de çıkardıkları birbirinden güzel iki albüm sonrasında yine gayet hoş bir art rock albümüne imza atmışlar. Aslında biraz tuhaf bir albüm Welcome to My DNA. Önce umursamaz bir ses tonuyla size "Fuck you" diyebiliyor. Derken sözlerinde kendinizi bulmanıza sebep olup insanı derin düşüncelere sevk edebiliyor. Oryantal melodilerle süslü bir diğer parçanın sözleriyse "İşte kan geliyor"dan ibaret olabiliyor. Bir önceki albümlerinden daha iyi olduğunu söyleyemeyeceğim açıkçası. Ama hâlâ Blackfield, hâlâ Steven Wilson ve zaten başka da bir şey istemiyordum ben. **–Eren**





Thor

ORAĞI YOK AMA ÇEKİCİ VAR

Dürüst olmak gerekirse, bir Marvel fanatiği olarak Thor'un çok sevdiğim bir karakter olduğunu söyleyemem. Bunun nedeni Thor'un çekiçli bir öküz olmasından çok hemen hemen hiçbir yazarın karakteri anlamaya zahmet etmemesinden kaynaklanıyor. Öykülerin çoğunun dünya yerine Asgard'da geçmesi ve karakterlerin insani tavırlar sergilememesi yazarları korkutuyor galiba. Thor'un öykülerinin yarısı fantezi kurgu kitaplarından fırlamışçasına yazılmış elfli orklu öykülerken, geriye kalan kısımları da Dragonball'dan fırlamışçasına karakterlerin birbirlerine abartılı darbeler savurmasıyla geçiyordu. Thor'un bu yönden Marvel'ın Avengers projesini yaratmaktaki en zorlu hamlelerinden biri olacağını tahmin etmek zor değil. Bir yandan güçleri dünyaya ayak basmış her şeyden daha fazla olan bir karakterle uğraşırken, diğer yandan da izleyicilerin kendisine empati kurmaları gerekiyor.

Thor filmi işte tam olarak bu uğraşlarla başlıyor. Son dönemde yapıldığı üzere Asgard ve Midgard (dünya)'ı iç içe değil de iki farklı dünya olarak sunuyorlar. Öykü klasik, Thor'un aşırı özgüveni ve kana susamışlığının cezası olarak dünyaya sürülmesini ve orada gerçek bir lidere dönüşmesini ele alıyor. Chris Hemsworth muhteşem bir Thor olmuş ama filmde asıl yıldızı parlayan oyuncu Loki (Tom Hiddleston) olmuş.

Aksiyon bazında doyurucu ve senaryo açısından da ortalamanın üzerinde bir film olan Thor'da iki sıkıntım oldu. Birincisi Asgard'ın düzgün anlatılmaması. Thor'u doğal olarak bilmeyen pek çok izleyici, orayı Tanrıların hiçbir şey yapmadan bütün gün aylaklık ettikleri bir yer olarak algılayabilir. Oysa cüceleri, kara elfleri ve karanlık yaratıklarıyla başlı başına bir fantezi evreni Asgard. Diğeriyse çok sevdiğim aktörlerden bir tanesi olan Ray Stevenson'ın Volstagg rolünü tam anlamıyla kotaramaması. Volstagg'ın en az göbeği kadar büyük bir kalbi ve kahramanlığı vardır ki bunların filmde atlanılması pek hoş olmamış bana göre. Thor beklentilerimin altında kalmasına rağmen, gerek dünyaya yabancı tanrı esprileriyle, gerekse de Thor'un gücünü yansıtan sahneleriyle beğenimi kazanmayı başardı. Kaptan Amerika da beyaz perdede benzer kaliteyi yakalarsa, Avengers filmi için her şey hazır demektir. **–Ali**



Yemin Ve Öç

BAZI "MİT"LER BİZDEN ÇIKAR

Yemin ve Öç yaklaşık 2 aydır masamın bir köşesinde, çeşitli kâğıtların arasında duruyordu. Bir Türk fantastik roman yazarından geldiğini biliyordum, ama bir türlü zaman bulup okuyamamıştım. Bir hafta önce, yattığım yerden elime alıp da yazan kişinin ismini gördüğümde çok hoş bir sürprizle karşılaştım: M. İhsan Tatari, neredeyse 10 yıldır iletişimde olduğum bir okurumdu. Yıllardır "yahu, şöyle bir kitap mı yazsam, böyle bir kitap mı yazsam" diye diye daha tek satır yazamamışken, bir okurumun beni aşıp ortaya fiziksel bir sonuç çıkartması çok hoşuma gitti.

Kitaba gelecek olursak: Unutulmuş Diyarlar'da (Forgotten Realms) geçen 3 hikâyeden oluşuyor Yemin ve Öç. İlk iki hikâye www.kayiprihtim.org sitesinde yayınlanmış barbar Brann ve cüce Korgan'ın hikâyeleriyken, üçüncü ve tam bir macera uzunluğunda olan hikâye bu ikisini bağlamış. Ne yalan söyleyeyim, çok yüksek bir beklentiyle okumaya başlamamıştım kitabı. Ama okudukça inanılmaz bir şekilde sardı. Yalın ama etkileyici anlatımıyla, fantastik bir film seyrediyormuşçasına gözümde sahneleri canlandırmayı başarıyordu kitap. Unutulmuş Diyarlar'da sırıtmayacak şekilde araya serpiştirilmiş Türkvari esprilerin hepsine gülümsediğimi fark ettim. 200 küsur sayfayı bir solukta bitirdim, hem de büyük bir keyifle. Ve izninizle yazara buradan seslenmek istiyorum: İhsan, eğer Korban ve Brann'ın hikâyelerine devam etmezsen, ben de sana oyun incelemesi yazmam bundan sonra :)

NOT: Yemin ve Öç şimdilik kitapçılarda satılmıyor, satın almak isterseniz kayiprihtim@gmail.com adresine mail atmanız yeterli. **–Sinan**



Bibio - Mind Bokeh

MÜZİK SİHİRBAZI

Müzikte maceraperest olunabilir mi sorusunun cevabını verebilecek nadir sanatçılardan bir tanesi Stephen Wilkinson, nam-ı diğer Bibio'dur. Mind Bokeh'in, bugüne kadar çıkan beş albümle karşılaştırıldığında çok farklı olduğunu söyleyebilirim. 2009'da piyasaya çıkan Ambivalence Avenue'da aslında yeni tarzının sinyallerini vermişti Bibio. Önceki çalışmalarında oldukça fazla ambient ve İngiliz halk müziği ezgilerine yer veren Bibio, bu tarzda oldukça ustalaştığını fark etmiş olacak ki, Mind Bokeh ile hiç denemediği bir tarza atlamış, ama özündeki o kendine has ambient dokularını korumaya devam etmiş.

İşte bu yeni tarzını uygularken, Bibio'nun aslında ne kadar ustaca müzik tasarımı yapabildiğini görüyoruz. Tek bir şarkıda bile inanılmaz zıt tarzlara atlayabiliyor Mind Bokeh'te. Özellikle bunu albümün açılış şarkısı olan Excuses'ta fark ediyorsunuz. Öte yandan alışılanın aksine oldukça fazla vokal var albümde. Ama albüm ne trip-hop ne de electro-pop. Elektronik tarz olarak bence Ambivalence Avenue'den biraz daha geride. Bibio'nun tarzını anlamak için dinlemeniz gereken yegâne şarkı da "Wake Up!". Hatta şimdi açtım, sokağa çıkıp yılan dansı yapasım geldi Cyborg kıyafetleriyle. **–Berkant**



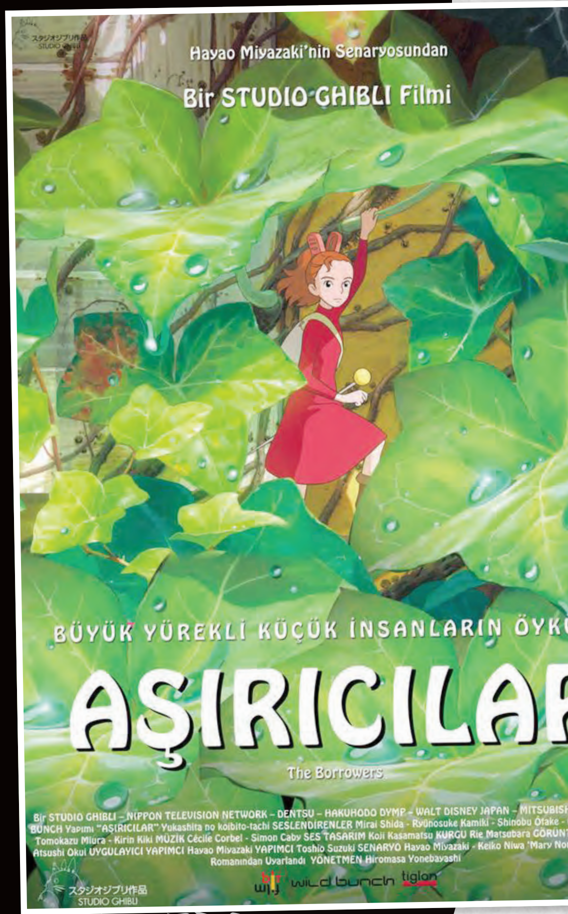
The Borrowers

ESKİ BİR KLASİK TEKRAR BEYAZ PERDEDE

Studio Ghibli filmlerini seviyorsanız, size son Ghibli filmi "Aşırıcılar/The Borrowers" (The Borrower Arrietty, Karigurashi no Arietti)'ın Türkiye'de gösterime gireceğini müjdeliyoruz.

Mary Norton'un kitaplarından uyarlanan The Borrowers adlı 97 yapımı film, kitap serisinin uyarlamalarından sadece biriydi. Ghibli'nin ele aldığı versiyondaysa *Borrower* adı verilen, sadece 10 cm boyunda olan ve normal boyutlardaki sıradan insanların evlerinin yer döşemelerinin altında yaşayan bir grup ufak insanın hayatları anlatılıyor. Film aynı zamanda 34. Japon Akademi Ödülleri'nde "Yılın Animasyonu" ödülünü kazanmış. 2009'da duyurulan ve Japonya'da Temmuz 2010'da gösterilen film, Studio Ghibli'den Hiromasa Yonebashi'nin yönetmenliğini yaptığı ilk film. Yonebashi ayrıca Ghibli'de yönetmenlik yapan en genç isimmiş (kendisi 73 doğumlu).

Ghibli'nin en bilinen ismi Hayao Miyazaki, Aşırıcılar'da senaryo ve prodüksiyon denetlemesi üzerinde çalışmış. Ghibli yapımlarını takdir etsem ve stüdyo olarak işlerini beğensem de, Miyazaki hakkındaki bazı arka plan bilgilerinden sonra çok soğumuştum kendisinden ve işlerinden. İşin bu kısmı başka bir hikâye ama sonuçta ülkemizde festivaller dışında gösterilen ne kadar az anime filmi olduğunu düşünürsek, Aşırıcılar'ı büyük ekranda izleme fırsatını değerlendirmek isteyebilirsiniz. **–İpek**



Lady Gaga – Born This Way

TAÇSIZ KRALİÇE

Aylardır bu sayfalarda hayatı gitmiş de bayatı kalmış şarkıcıları, ölmüş de örtülmemiş grupları yazdıktan sonra yüzümü Lady Gaga'ya çevirince kuşlar gibi hafifledim. Oldum olası tapon şeylere tutkun olan aslıma rücu etmenin sevinciyle ilk iş, *Born This Way* eşliğinde çılgıncasına dans ettim (tr: Ben Anamdan Böyle Doğdum).

Apakurya maskarası gibi giyinen bir pop şarkıcısından başlı başına bir popüler kültür vakasına dönüşen Lady Gaga'nın üçüncü stüdyo albümü *Born This Way*, ucuz fakat eğlenceli numaralarını bir adım ileriye taşıdığı -belli gruplara oynadığı fazlaca kurgulanmış şarkılarını saymazsam- nerdeyse kusursuz bir pop albümü. Tek tek bakarsanız her şey bilindik; cinsellik, din, özgürlük gibi banko konular, hece kelime tekrarına dayalı insanın aklına yapışan nakaratlar, elektropopla klasik rock öğelerini karıştıran melodik bir altyapı. Fakat tüm bunların birleşimi Lady Gaga'nın görüntüsü gibi acayip bir alaşım olmuş; şarkılar aynı zamanda hem çok tuhaf hem de çok tanıdık tınlıyor. Bu kadının -ve bu albümün muhtemel- başarısını açıklamak için bu saydıklarımın yanına şok etmeye dayalı reklam stratejisini, herkesçe ulaşılabilir bir başarı sanrısı uyandıran sıradan fiziğini ve en önemlisi de 80'ler popunun eşsiz görkemini yeniden canlandırabilmiş olmasını da eklemeliyim. Öyle ki, albümün en güzel şarkılarından *Bloody Mary*'i dinlerken devamlı Ahu Tuğba'nın diskoteklerde başlayan filmlerini hatırladım. Hayalimde aslanbaş Ahu şarkı boyunca yelelerini iki yana sallayarak dans etti, bittiğindeyse ise fısır fısır peltekliğiyle şöyle dedi: "Sevdim seni, mert çocuksun." **–B. Emre**





The Borgias

BORGIA'LARIN HİKÂYESİNİ BİR DE EZIO OLMADAN İZLEYİN

BİRÇOĞUMUZUN BU DİZİYİ merak etmesinin asıl sebebi aynı şeye dayanıyor; Assassin's Creed. İki koca oyun boyunca Borgia ailesiyle Assassin'lerin mücadelesini takip edip de ardından "The Borgias" adında bir diziyi görünce ister istemez atlıyor tabii insan. Ama bu diziden öyle çatılardan atlayıp zıplayan Assassinler, Hidden Bladeler beklemeyin. The Borgias, Borgia ailesini farklı bir şekilde ele alıyor.

Bir kere bu sefer olaylara Borgia'ların gözünden bakıyoruz ve olaylar daha çok İtalya'yı kontrol eden ailelerin arasındaki ilişkilere, entrikalara ve ihanetlere odaklanıyor (Sen! Ön sıradaki gözlüklü. "Tudors!" dediğini duydum, bir daha lafımı bölme!). Daha çok bir The Tudors tadı var zaten dizide (bak şimdi, beğendin mi yaptığını). İlk bölümünden itibaren Rodrigo Borgia'nın nasıl Kardinallikten Papalığa uzandığına ve İtalya'nın en yozlaşmış ailelerinden birinin adım adım nasıl yükseldiğine bizzat şahitlik ediyoruz. Kadrosu da bayağı sağlam hani; özellikle Rodrigo Borgia rolündeki Jeremy Irons resmen döktürüyor.

İlk sezonu 9 bölüm olarak planlanan The Borgias şimdiden o kadar tuttu ki, 2. sezon için anlaşma çoktan imzalandı. Zaten haksız bir popülarite de değil bu; kostümler, olaylar ve dekorlar açısından Rönesans İtalyasını bu kadar güzel yansıttığı için bile izlemeye değer. Bakalım sonraki Assassin's Creed oyununun geçtiği dönemi konu alan diziyi kim yapacak diye bitirecektim yazıyı, ama Türk televizyonculuğu maalesef benden hızlı çıktı. **–Can**



Sonisphere 2011

SABRIN SONİ SELAMET

ADIM ADIM YAKLAŞTI büyük buluşma. 98 yılında İstanbul'daki iki konserle başlayıp Avrupa'nın dört bir yanında sürüp giden Iron Maiden yolculuğumun bir parçası hep eksik kalmıştı bugüne kadar. İstanbul ziyafetinde mutfakta Dickinson usta yoktu, Dickinson döndüğünde bu defa menüde İstanbul yoktu. Nihayet 19 Haziran'da halka tamamlanıyor. "Hava saldırısı sireni" adı verilen Bruce'un o kıyamet çığlığının güzel şehrimin semalarında yankılanmasına sayılı günler kaldı.

Tüm sahne dekorunu kendi özel yapım Boeing 757'sinin cebinde taşıyan ve senenin yarısında leyleği havada gören gezgin bir panayırdan, üyelerinin tümü 50 yaşı devirmiş olmasına rağmen sahne enerjisi nükleer santral seviyesindeki bir fenomenden, 30 yılı aşkın müzik kariyerinde 80 milyondan fazla albüm satan bir devden söz ediyoruz. Stadyumları dişine kürdan niyetine harcayan bu korkunç devin, avuç içi kadar Küçükçiftlik Park'a sığdırılma teşebbüsü ürkütücü olsa da motivasyonumu kırmak için yeterli değil.

Soni'nin diğer gruplarına da değinelim tabii; yazık, onların da canı var. Konserlerine yer bulmanın bile başlı başına bir macera olduğu İsveçli melodik death grubu In Flames, hayli ses getiren son albümleri The Clayman'i sunacak bizlere. Kadroda nu metalin Grammy ödüllü temsilcisi Slipknot da var, yakın zamanda kaybettikleri basist Paul Gray'den yoksun olarak gelecekler İstanbul'a. Tek bir şarkısı bile heavy metali tanımlamaya yeterli olan teatral rock'ın babası Alice Cooper da her zamanki sahne şovları ve ilginç kostümleriyle aramızda olacak. Mastodon ise bu saydıklarıma nazaran yeni yetme sayılsa da 10 senedir sludge metal tarzında progresif eserler icra etmekte olan sağlam bir grup.

Şimdi izin verirseniz yazıma son verip hazır ses tellerim sağlamken sevdiklerimle son bir kez konuşmak istiyorum. Bruce "Scream for me İstanbul!" dediğinde diyaframı patlatacağım da! **–Umut**



15 Mayıs Sansüre Karşı Yürüyüş

DEVLET SANSÜRÜ SİZİ GERÇEKLERDEN KORUR

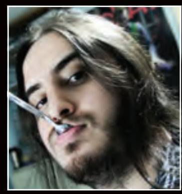
DAHA ÖNCE EKRAN DIŞI'NDA defalarca kez değindik sansür mevzusuna. Sansürün insan zihnine neden paslı bir bıçak sağladığına, neden insan haklarına aykırı olduğuna örnekleriyle beraber defalarca kez yer verdik. Ama bu, sansür yüzünden düşünce ve eylem özgürlüğüne karşı umudumuzu yitirmeye başladığımız anlardan bir tanesi değil. Çünkü 15 Mayıs 2011'de Türkiye'nin onlarca farklı yerinde on binlerce kişi internet sansürünü engellemek için sokaklara döküldük.

Medyada genel olarak yer bul(a)mayan "sansüre karşı yürüyüş" eyleminin Taksim ayağında bugüne kadar görülmemiş bir kalabalıkla karşılaştık. Hatta çevredeki esnaflar 1 Mayıs'tan sonra gördükleri en kalabalık yürüyüşün bu olduğunu dile getirdiler. Biz; evden çıkmayı genellikle tercih etmeyen, gelen davetleri "yok ya oyun oynuyorum şimdi, sonra buluşuruz" diye geçiştiren, yemek ihtiyacını bile çoğu zaman internetten halleden on binlerce kişi site sansürlerine ve 22 Ağustos'ta yürürlüğe girecek internet filtrelemesine karşı İstiklal Caddesi boyunca yürüdük. Bu eylemin ardındansa Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu konuyu tartışmaya açmaya karar verdi ve sivil toplum kuruluşlarıyla bir toplantı gerçekleştirdi. Hepimiz o gün Taksim'de tarihi bir ana tanık olduk ve gördük ki, yeteri kadar kararlı olursak birçok şeyi değiştirebiliriz. **–Damla**



VOLKAN TURAN

Yeni yıla Serdar Ortaç konserinde girme gafletine düşmüş fani olarak hayatına devam ediyor!



Bu Yaz Nerede Ne İzlesek Ne Dinlesek?



GÜNEŞİN TEPEMİZDEN BAKTIĞI mevsimlere geldiğimize göre artık açık alanda yapılacak etkinliklerde bariz bir artış görmemiz normal. Bu etkinliklerin arasında beni en çok ilgilendiren şüphesiz müzik festivalleri ve konserler olacak bu sene de. Geçen seneyi aratmayacak pek çok etkinlikle karşı karşıyayız bu yaz da. İstanbullu olduğum için bu sayfayı sadece İstanbul etkinliklerine ayırıyorum, başka şehirlerde yaşayan okuyucularımız kızmasın lütfen :)

1 Haziran dediniz mi Maçka'da yerimizi alıyoruz çünkü **Interpol** bizi bekliyor olacak! Her ne kadar o büyük günlerinden uzakta olsalar da, en az bir kere canlı izlenmesi gereken bir grup bence. İstanbul'da ne kadar büyük bir kitlesi var bilemiyorum ama hep bir ağızdan Evil, Barricade, Success söylemek keyifli olacak.

Sonra tası tarağı toplayıp **19 Haziran'da Sonisphere**'e gidiyoruz. Geçen yıl Big Four ile mest olmuştuk hatırlarsınız; bu yılsa Bruce'lu **Iron Maiden**'ı izleyip hacı olacağız inşallah! Yine Maçka'da gerçekleşecek festivalde sevdiğimiz dört grup daha bulunuyor. *Mastodon* ile ısınacak, *In Flames* ile yanacak, *Slipknot* ile kor hale gelecek, *Alice Cooper*'da kül olacak ve Maiden ile de küllerimizden doğacağız (çok düşündüm bu cümle için, çok!). Etkinliğin kötü tarafı mekânın böyle hararetli bir ortam için yeterli olmaması, sere serpe yayılıp müzik dinleyeceğimiz bir alan olmaması ve Maiden'ın bildiğimiz o devasa sahnelerinden bir tanesini kuramayacak olması. Hoş, zaten onbinlerce insan izlemeyecek Maiden'ı o gün (ne ayıp!). Bir gün öncesindeyse **Kuruçeşme Arena**'da **Ricky Martin** konseri olması kafamı karıştırmıyor değil, *undostıres* şeklinde dans etmeyeli çok uzun zaman olmuştu. Hangisini seçsem acaba? (Şaka, şaka vurmayın!)



Hemen ertesi gün yine Maçka'da gençliğin idolü, güzeller güzeli **Amy Winehouse** konseri gerçekleşecek. Bilet fiyatlarının çok babacan olduğu etkinlik muhtemelen tıklım tıklım olacak. Sonisphere'e gidebilenlerin buna gidebileceğini sanmam boyun ağrısı yüzünden ama geri kalan kitle için süper bir seçim olabilir. 24-25 Haziran'da billur sesli **James Blunt** Maçka'da olacak. Ben sadece 4-5 şarkısını seviyorum ama eminim aranızda hayranı çoktur. 26 Haziran'daysa **Jamiroquie** Kuruçeşme'yi sallayacak şüphesiz. Sevmesi zor ama sevdiniz mi de tam sevip tüm kurtlarınızı döktüğünüz bir yönü var Jamiroquie'nin. Funk severler zaten kapının önünde yatıyor olacak, niye anlatıyorsam!



Temmuz da güzel başlıyor. 2-3 Temmuz'da favori festivalim olan **One Love Festival** Santral İstanbul'da gerçekleşecek. Yeşilliğin yanında pek çok eğlenceli aktivitenin de olacağı festival bu sene de çok eğlenceli geçecek diye tahmin ediyorum. Mojita-Beer hayranı biri olarak önce kendileri için, daha sonra **Editors, Manic Street Preachers, Cake, Happy Mondays** için orada olacağım! Pek çok Oyungezer yazarını da orada görebilirsiniz yerlere iyice bakarsanız (fazla dağıtıyoruz da).

Elton John seviyor musunuz bilmem ama 5-6 Temmuz'da o da buralarda olacak. Üç gün sonrasındaysa TT Arena'yı **Bon Jovi** ve beyaz dişleri sallayacak (bi *çınn* efekti yakışır buraya)! Benim yaşım ilk konsere yetmiyordu, bu sefer gitmek farz oldu ama TT Arena sanki biraz abartı olmuş gibime geliyor. *Şatturudıhart endyortubıleym…* diye yardıran biri görürseniz benimdir o, kaçın! 10 Temmuz ise çok önemli bir gün müzik severler için çünkü **Judas Priest** veda turnesinde son kez İstanbul-Maçka'da olacak! **Whitesnake** ile beraber sahne alacaklar ama ben şüphesiz JP için orada bağırıyor olacağım. Bir kere izlemiş ve doyamamış biri olarak Faruk'la en önde *Halford* tarafından kutsanıyor olacağız! A Touch of Evil çalarlarsa bir daha görüşemeyebiliriz!

16-17 Temmuz'a geldiğimizde eski dost **Rock'n Coke**'u görüyoruz Hezarfen semalarında. "Onlar da rocker mı yea" diye küçümsediğimiz festival, bu sene (besmele çeker) **Motörhead**'i getirerek ilginç bir olaya imza atacak çünkü bir taraftaki izleyiciler siyahlara bürünmüşken diğer tarafta da Defacto'dan giyinmiş hipster'lerimiz eğleniyor olacak. Eğlenmemek zaten imkânsız: **Limp Bizkit, The Kooks, Travis, Moby, Skunk Anansie, Friendly Fires, Beach House** ve ve ve **MOGWAI** damardan girip kulaklardan çıkacak (ya da tam tersi, bilemedim şimdi). Çadırımızı alıp Hezarfen'de olacağız iki gün galiba, bulun bizi!

28 Temmuz'da bir **Duran Duran** konseri olacak ki ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Eminim ki herkes öncesinde burun kıvırıp, o günse paşa paşa gidecek! Baktık mayış hâlâ bitmemiş, oraya da uğrarız, belli mi olur.

Ağustostaysa bana hitap eden pek etkinlik yok. Elbette jazz, pop, elektronik türlerindeki etkinliklerde ve bar konserlerinde pek değerli isimler yine İstanbul'da olacak ama ben ağustosu sakin geçireceğim sanırım.

*Asıl siz bu seneyi boşverin de **2012 yazını** düşünün şimdiden* derim ben ve giderim bu sayfadan…



DÜNDEN BUGÜNE VAMPİRLER

SICAK, KIRMIZI, YOĞUN VE LEZZETLİ.

FURKAN FARUK AKINCI
ESER GÜVEN
İPEK CEVAHİR

Geceleyin duvarda belli belirsiz bir gölge fark edersiniz ama göz yanılmasıdır. Belli belirsiz bir huzursuzluk kaplar içinizi ama akşam yemeği dokunmuştur. Birden üşümeye başlarsınız ama hava serinlemiştir. İnsan nasıl da kendine dayatılan gerçekliğe sıkı sıkıya sarılıyor değil mi? Fakat gece balkonda sessizce şehri izlerken ansızın bir rüzgâr sizi ürpertirse bilin ki sizi gözetleyen birileri vardır. Vampirler kimileri için en az muhasebeciler kadar gerçektir.

Vampirler 18. yüzyılda popüler olmuşsa da, kimi mitoloji uzmanlarına göre temeli en az insanlık tarihi kadar köklüdür. Edebiyat tarihçisi Brian Frost'a göre "kan emici şeytanlara duyulan korku" insanın kendisi kadar eskidir. "Ateş olmayan yerden duman çıkmaz" derler. Gerçekten gariptir ki vampir kavramı köken olarak çok da gerçek dışı bir olgu değil. Çoğu kişi bugün popüler kültürde vücut bulan vampir arketipinin Bram Stoker'ın 1897 tarihli romanından geldiğini zanneder fakat bu tipin hatlarını ilk çizen 1819'da yazdığı kısa öyküsü *The Vampire* ile John Polidori'dir. Ne kadar ilginç değil mi? Mitolojik öykülerin ve edebiyatın en eski örneklerinde vampirlere rastlamak mümkün. Sinema da buna bir istisna değil tabii ki.

Sessiz sinema günlerinden beri film setleri vampirlerle tanışıklık halinde. 1913 yılında yönetmen Robert Vignola tarafından çekilen ilk vampir filmi olan The Vampire, kan emici yaratıklar olan vampirleri değil, Rudyard Kipling'in şiiri *The Vampire*'daki kadınları konu alıyordu. Kipling şiirini 1897'de Philip Burne-Jones'un vahşi bir kadın vampiri tasvir ettiği tablosuna ithafen yazmıştı. Şiir, bu femme fatale'in peşine düşen bir adamın hikâyesinden bahseder ve o adam için söylenen *"A Fool There Was"* dizesi 1915 yılında bir başka filme adını verir. Böylece hem vampirler ilk kez bir filme konu olur, hem de böylece literatüre "vamp kadın" kavramı eklenir.

NOSFERATU... YA DA BAŞKA BİR DEYİŞLE "VAMPİRLER YERALTINDA"

İkinci basamak, 1922'de Almanya'da çekilen ve yönetmenliğini F.W. Murnau'nun yaptığı *Nosferatu*'ydu. İleride birçok ünlü korku filmi karakterine ilham verecek olan vampir tasviriyle usta aktör Max Schreck'in başrolde oynadığı *Nosferatu*, Kont Orlok'un tüyler ürperten hikâyesini konu alıyordu. Film konusunu Bram Stoker'ın *Dracula*'sından alsa da, telif problemleri yüzünden film *Nosferatu* adı altında çekilmişti. Bugüne kadarki en çirkin ve en ucubik vampir karakterlerinden bir tanesi olan Nosferatu'nun ortaya çıkıp sinemaseverlere sunulması 1994 yılına kadar gecikmiştir. Zira zamanında telif yüzünden davalık olan yapımcılar sayesinde filmin neredeyse tüm kopyaları yakılmıştı. Birkaç hevesli sinema öğrencisi binbir zorlukla filmin dünya üzerinde kalan son beş kopyasından Nosferatu'yu tekrar hayata döndürmüşler. Nasıl? Başlı başına bir film gibi değil mi?





Bir sonraki filmse benim kişisel favorim olan ve Universal'in çektiği, bugüne kadarki en karanlık ve en karizmatik vampir karakterlerinden bir tanesi olan *Dracula* (1931). Filmde konta hayat veren Bela Lugosi'nin performansı, benim gözümde Gary Oldman ile birlikte en iyi Dracula performansıdır. Günümüz için karikatür kalsa bile usta aktör Lugosi'nin Dracula'yı günümüz metot oyuncularının tekniğiyle canlandırmış olması gerçekten hayranlık uyandırır. Daha sonra birkaç devam filmi çekilmiş olsa bile Lugosi'nin Dracula'sı halen birçokları için en iyisidir. Bir sonraki ünlü Dracula'ysa elbette ki o muhteşem ses tonuyla Christopher Lee'dir (1958).

O yıllarda vampir arketipi mitolojik ve dinsel öğelerden yavaş yavaş sıyrılıp erotik bir görselliğe bürünüyordu. Vamp kadın kavramının hemen ertesinde Bela Lugosi'nin standart çizmiş oyunculuğuyla vampirler ağzı iyi laf çeviren, aristokrat kimlikli, toprak ağası karakterlerine bürünüyordu. Mitolojik anlatılarda yeraltında hayvanlar gibi yaşayan, sureti belirsiz ucubelere benzeyen vampirler, Hollywood'un yükselme yıllarında popüler kültürün içinde modern bir hale geliyordu. Vampir tasvirinin bu değişiminde edebiyattan ziyade sinemanın etkisi vardır. Gerçi Bram Stoker, Dracula ile bir vampir arketipi çizmiştir ancak 1931 tarihli *Dracula* filmi ve Lugosi'nin yorumu romanı pek takip etmez. Kısacası Hollywood vampirleri dini ve mitolojik anlatılardaki hayvani karakterlerinden kurtarmış, onları modern yaşamın içinde var olan karizmatik varlıklara dönüştürmüştü.

DRACULA... YA DA BAŞKA BİR DEYİŞLE "NE KADAR KARİZMATİKSİNİZ BAYIM"

Vampir karakterinin yolculuğuna bir diğer kilometre taşını koyansa Francis Ford Coppola ve 1992'de tamamen Bram Stoker'ın romanına sadık kalarak çektiği *Dracula*'dır. Adeta bir yıldızlar geçidi olan film tam üç farklı dalda Akademi Ödülü'ne layık görülmüştü. Gary Oldman'ın tüyler ürperten performansıyla Dracula, tarihi kimliğini hatırlıyor ve Romanya Kralı Kazıklı Voyvoda'nın tanrıya isyan edip ruhunu şeytana satmasını konu alıyordu. Filmde Hıristiyanlık öğeleri bulunmasına karşın Dracula yine modern toplumun bir öğesi olarak karizmatik ve uzun saçlarıyla karşımıza çıkıyordu.

1990'lı yılların ortalarına gelindiğinde dünya yavaş yavaş 80'lerin rüküşlüğünden sıyrılıyor ve karizmatik duruşu keşfediyordu. 1994 yılındaki *Vampirle Görüşme* arafta kalan yapımlardan bir tanesiydi. Filmde vampirler eli yüzü düzgün, yakışıklı varlıklar olarak karşımıza çıkmasına rağmen hâlâ yeraltındaydılar, hâlâ vahşi ve acımasızlardı. 1998'de aslen bir Marvel kahramanı olan *Blade*'in beyazperdede görünmesiyle de yeni vampir tipimizle karşılaştık. Modern, iyi giyimli, iyi konuşan ve son derece ukala tipler olarak karşımıza çıkan vampirler, tam bir şehirli olarak yaşıyorlardı. Çatılarda partiler düzenliyor, elekt-

ronik müzikten hoşlanıyor ve kilolarını kontrol altında tutmayı başarıyorlardı. Bela Lugosi, Gary Oldman ya da Klaus Kinski'nin resmettiği yalnız, üzgün ve içine kapanık karakterlerden sonra Blade'in vampir çeteleri, bugün *Alacakaranlık*'ta izlediğimiz kılkuyrukların kapısını açmış oldu böylece.

TRUE BLOOD… YA DA BAŞKA BİR DEYİŞLE "O SON ŞİŞE YAPAY KANI İÇMEYECEKTİK"

Son dönemlerdeyse -özellikle diziler- el birliğiyle bu karanlık, çirkin ve vahşi vampir imajını değiştirmeye başladılar. Belki de bu işte gerçekten de vampirlerin parmağı vardır, bilinçaltımıza birlikte mutlu mesut yaşayabileceğimiz düşüncesini sokmaya çalışıyorlardır. Ne yani, olamaz mı? Vampirin sentetik kan içip mutlu olacağına inanıyoruz da, buna mı inanamıyoruz? Yarın öbür gün karşımıza vejetaryen vampir çıkarsalar ona da şaşırmayacağız zaten? "Hayvan kanı mı, hayır ben bitki özünü tercih ediyorum."

Vampirlerin yerüstüne çıkıp da normalleşme sürecine girmelerinin en belirgin örneklerinden biri *True Blood*. Dizide insanlar artık vampirlerin varlığını kabul edip, birlikte -en azından çoğu zaman- kardeş kardeş yaşıyorlar. Vampirler de artık her köşe başında bulunabilen ve "Tru Blood" adı verilen sentetik kanı içiyor. Yeraltında yaşayan, gerçek kimliklerini saklayan, çirkin vampirler artık insanların yan evini kiralayabiliyor, restoranda yan masada oturabiliyor, hatta insanlarla ilişki yaşayabiliyorlar. Karşımızda empati yapabilen, bir yandan içinde bulundukları toplumun kurallarına uymaya çalışırken diğer yandan binlerce yıllık geleneklerine de sıkı sıkıya sarılan vampirler görüyoruz. Alt metnine baktığımızda "sizler ve bizler o kadar da farklı değiliz" diyen; kimi şişesinden sentetik kan, kimi insan boynundan gerçek ve sıcak kan içen vampirler *True Blood*'dakiler. İnsan içine karışıp azıcık normalleşmeye başlamış olsalar bile, bazı noktalarda alışılagelmiş vampir kavramına hâlâ sıkı sıkıya bağlı oldukları için seviyoruz kendilerini.



TWILIGHT… YA DA BAŞKA BİR DEYİŞLE "YOLUN SONU"

Konu *Twilight*'a geldiğinde işin rengi biraz değişiyor. *Twilight* ismi ilk kez duyulmaya başlandığında sanki böyle değildi ortalık. Özellikle genç kızlara hitap ettiği söyleniyordu; hakikaten de genç kızların ilgisini çekebilecek bir gençlik romanıydı. Arada ne oldu, kimler ne yaptı da her şey bu hale geldi emin değilim ama gelecekte bu zamanları "bir türün tüm ciddiyetinin bir hayran kitlesi tarafından yok edilişine şahit oldu bizim neslimiz" diye anlatma ihtimalimiz çok yüksek.

Seriye aşina olmayan (nispeten şanslı kesim) bile artık biliyordur… Hikâyede gündüzdü, ışıktı demeden ortalarda gezinebilen, ortalık çok güneşli olduğunda da sedefli oje gibi "parlayan", ayrıca bu yetmezmiş gibi her birinin kendine özel güçleri olan (öngörü, düşünceleri okuma vs.) artık vampirlikten çıkmış, "üstün insan" dememize ramak kalan aşırı yakışıklı, çekici, güzel vampirlerimiz var. Ha, bir de kendilerini bir nevi terbiye ederlerse insan kanı içmeden yapabiliyorlar.

Neredeyse insanlık tarihi kadar eski olan vampir kavramı, zaman içerisinde neden Nosferatu gibi vahşi, çirkin ve ucubik bir "varlık"tan Edward gibi parlak bir "insan"a dönüştü bilmiyoruz ama biz bu değişimden kesinlikle memnun değiliz. Pet shop vitrinlerindeki sergilenircesine süslenip püslenen vampirleri değil, yeraltının kötü ruhlarını geri istiyoruz.



VS

İYİ, KÖTÜ, ÇİRKİN

Eskiden vampirler korkulan, aman benden uzak olsun denilen, kâbuslara girme potansiyeli olan, kötü ve çirkin yaratıklardı. Günümüz vampirleriyse (aman nazar değmesin) birbirinden alımlı, erkekleri yakışıklı, kızları güzel, aşık olunası varlıklar. Karanlık bir gecede, ıssız bir yolda yürürken karşınıza hangisi çıksın isterdiniz?

Star Driver

HAYAT MACERASI DEVAM EDİYOR -İPEK CEVAHİR

DIŞARIDAN ZARARSIZ GÖRÜNEN, kocaman bir adada geçiyor bu ayki hikâyemiz. Star Driver'da, Southern Cross Adası'nın sahilinde yürüyüşe çıkan iki genç karaya vurmuş, kendi yaşlarında birini fark edip ona yardım ederler ve bu karşılaşma Takuto, Sugata ve Wako adlı üçlü arasındaki sıkı bir dostluğun da başlangıcı olur. Adanın etrafındaki antik kalıntılar, yeni bir okul dönemi, yeni bir hayat ve yaşanmayı bekleyen parlak bir gençlik derken, bu sırada yeraltındaki gizemli bir örgüt hızla çalışmaktadır. Cybercasket sistemi sayesinde yeraltındaki Cybody denen mecha türü varlıkları Zero Time'da kullanan Glittering Crux'ın çok büyük hedefleri ve onları durdurmayı kişisel bir probleme dönüştüren fazla enerjik bir başkahraman ile bölümler ilerledikçe adanın hikâyesi ve renkli karakterleri hakkında daha fazla sırrı çözeceksiniz.

Bones bu sefer çok pozitif, çok hareketli ve enerji dolu bir mecha aksiyon serisiyle karşımıza çıkıyor. Bazen saçmalık derecesine varabilen kahramanlık gösterileri, serinin dinamiğine öyle güzel oturuyor ki, başka bir yerde kullanılsa bu kadar uyumlu görünmezlerdi. Tabii bir mecha serisi aksiyonsuz olmaz. Aksiyon olmasına evet var ama uzayda çarpışan, seri üretim mechalarla değil. Savaşlar, bu dünyadaki zaman durduğunda Zero Time denilen bir başka boyutta geçiyor. Cybody denen mechalar, alıştığımız ağır mecha mantığıyla tasarlanmamış. Hepsi birbirinden çok farklı şekil ve güçlere sahip. Zero Time'ın her bölümde değişen göz alıcı renklerinin altında çarpışan Cybody'lerin savaşlarını daha çok görebilmeyi isterdim çünkü bazen savaşların süresi, savaşa yapılan hazırlık kadar bile sürmüyor. Ayrıca bu kadar ilgi çekici bir konuya açıklık getirecek bunca elementi ortaya döktükten sonra, neden sadece ana konuyu toparlayıp bırakırlar



anlam veremiyorum. Zaman sorunu (bu durum için en azından) söz konusu olamazdı, çünkü 25 bölüm boyunca bunlara yer ayrılabilecek boşluklar yok değildi. Hikâyenin geniş kadrosunu daha yakından tanıma fırsatı bulduğumuz daha rahat bölümlerde birdenbire, araya sıkıştırılmış bir şekilde önemli görünen bir konudan bahsedilince siz yine de heyecan yapmayın; beklentinizin tamamen açıklanma olasılığı biraz düşük olabilir.

Bir seride konu kadar, karakterlerin de sizi hikâyenin içine çekebilmesinin önemli olduğunu düşünüyorsanız Star Driver'daki karakter bolluğu sizi memnun edecektir. Bunların arasında sevebileceğiniz çok fazla karakter var ve hepsinin de zaman ayrılabildiği kadar hikâyelerini öğreniyoruz. Ana konu haricinde, seriyi bir nevi 4 başlığa bölen miko'ların (maiden) hikâyeleri de bir yandan sırasıyla geçiliyor. Tüm miko'ların kendilerine ait tema parçalarından birine başlamaları, bir savaşa başlangıç sinyali gibi kullanılmış ki bence ilk söylenen Monochrome sözleriyle ve atmosferiyle aralarında savaş müziğine en çok uyandı. Kalabalık bir kadroyla ilerlediği için karakterlerin çoğunda



büyük değişimler göreceksiniz, özellikle arka plandaki karakterlerin ilişkileri hızla değişiyor. Öte yandan ana karakterlerin ilişkisinin şaşırtıcı biçimde çok kesin ve en çok sorunun burada yaşanacağından emin olduğunuz aşk üçgeninde çıkmasını beklerken, bu kadar sağlam bağlar içinde yürümesi (en azından çok uzun bir süre boyunca) ilginçti.

Son olarak ufak ama önemli bir not; ilk bölümlerde çok küçük parçalar halinde anlatılan "Sam the Squid-Piercer"ın hikâyesini ilk bakışta anlamasanız da es geçmeyin. Serinin sonuna doğru hikâyeye farklı bir şekilde tekrar değinilecek ve önemini fark edeceksiniz.

Ciddiye alınmak istenen hangi kötü adam kendine "Glittering Crux" der ya da nasıl bir efsane "Galactic Pretty Boy" gibi bir karakteri barındırır gibi konuları fazla ciddiye almadan keyifli vakit geçirebilecek biriyseniz pişman olmayacaksınız. İlginç mechalarıyla ve enerjik hikâyesiyle sizi sıkmayacak bir seri Star Driver.







Full Metal Panic Spin-off Romanları



Yıllardır FMP serini ne kadar sevdiğimi tekrarlasam ve her fırsatta diğer sevenleriyle "nasıl bir seri daha gelecek" konulu derin muhabbetlere dalsam da, FMP yeni bir anime uyarlaması dışındaki tüm yollara sapmaya ısrarla devam ediyor. Aslında Shoji Gatoh'un light-novel serisi olan Full Metal Panic, 98'de başladığı yayın hayatını 2010 Ağustos'unda sona erdirmişti ancak yan projeleri hâlâ devam edebilirdi (farkındaysanız vazgeçmiyoruz) ve aralarında edenleri de vardı.

Şu an devam etmekte olan Full Metal Panic! Sigma mangasının yeni cildinde yapılan bir duyuruya göre yeni Full Metal Panic! spin-off romanları bu yaz için yoldaymış. Yeni romanın hikâyesiyse orijinal seriden 10 yıl sonra geçmekteymiş. Shoji Gatoh yeni serinin taslaklarında ve denetlemesinde görev alırken, romanı Naoto Ōguro yazıyormuş. Ayrıca serinin orijinal illüstratörü Shikidouji de yeni romanda görev alıyor.

BRS Mangaya Uyarlanıyor

İllüstratör Huke'un tasarımdan müzik klibine, ürünlere, figürlere, oyunlara ve animeye uyarlanan Black Rock Shooter, mangasına da kavuşuyor. BRS daha önce Ringo tarafından 4-koma (dört panellik kısa manga) tipi ufak bir manga versiyonuna uyarlanmıştı ama bu sefer tam bir seri olması planlanıyor. Sanami Suzuki tarafından yazılacak olan manga *Black Rock Shooter: Innocent Soul*, haziran ayında yayına başlıyor.

"Daha önce kimsenin görmediği bir BRS" olarak duyurulan manga; cennet ile dünya arasındaki Hazama'da bir kızın hikâyesini takip edecekmiş. Üzerlerindeki yükten dolayı cennete geçemeyen ruhların bu dünyaya sürüklenmesi ve sürekli bir savaş halinde olmaları anlatılacakmış. Yani ya farklı bir hikâye izleyeceğiz ya da sonunda bildiğimiz BRS'nin geçtiği evren hakkında daha fazla şey öğrenebileceğiz.

Bu arada, serinin ağustos ayında BRS: The Game adıyla bir PSP oyunu da yolda ve bu versiyon Japonya dışında da yayınlanacakmış. Animeden daha farklı bir evrende geçen oyunun animasyonları da Ufotable'a ait ve White Rock Shooter adında bir de kötü karakterimiz varmış.



Ekran İçinde Ekran: Maria (Madoka) Holic



Endou Minari'nin Shaft stüdyosu tarafından animeye uyarlanan ve hız kesmeyen komedi serisi Maria Holic, ikinci sezonu Alive'ın dördüncü bölümünde stüdyonun son harikası Madoka Magica'ya bulaştı. Bölümün sonundaki "omake" (ekstra) parçasında yer verilen parodi, henüz hafızalarda çok yeni olan sahneleri belki bazıları için yumuşatmıştır. Walpurgis de Matsurika'dan başkası olamazdı zaten.



FMA Filmine Gidenler Yaşadı

Hiromu Arakawa'nın popüler serisi FullMetal Alchemist de geçen sene veda ettiğimiz ve bizi mutlu eden bir finale kavuşmuş bir seri. Serinin anime uyarlamasının son bölümünde de açıklandığı gibi bu sene bir filminin yolda olduğu bilinmekteydi. Fullmetal Alchemist: The Sacred Stars of Milos adlı film, Japonya'da Temmuz'da gösterime giriyor ama biletleri Kasım ayından beri satışta. Filmi 2 Temmuz'da izleme şansı elde edecekler, manganın yeni bir hikâyesini içeren "11.5. cildini" de elde edecekler. Ancak filme gidenlere verilecek armağanlardan sadece biri bu. Son cildi getirenlere bir "Hagaren anı sayfası" damgası, özel illüstrasyonlar gibi promosyonlar sunulacakmış. Bu tür etkinlikler bazı anime filmlerinin açılışlarında yapılmasıyla biliniyor ancak şu "11.5. cilt" hepimizin ilgisini çekmiş durumda.



Ouran, Live-Action'ına Kavuşuyor

Şüphesiz en güzel live-actionlar, içinde fantastik öğeler geçmeyen serilerden çıkıyor. Yayınlandığından beri Japonya haricinde Kuzey Amerika'da ve ülkemizde de çok fazla seveni bulunan Ouran High School Host Club romantik komedi serisi, 2010 Kasım'da sona ermişti. Şimdi de serinin Temmuz ayında live-action dizisini izleyeceğimiz duyuruldu. Host Club'ın saf ama fedakar "kralı" Tamaki Suoh rolünde Yuusuke Yamamoto'yu (Kamen Rider Kabuto) ve baş kahramanımız Haruhi Fujioka rolünde de Haruna Kawaguchi'yi (Yankee-kun to Megane-chan, Moshidora) izleyeceğiz.

Bisco Hatori'nin eğlenceli mangasının anime uyarlaması serinin daha ortalarında yayınlandığı için, manganın finalini anime olarak izleme fırsatımız olamamıştı ancak belki bu sefer tüm hikâyeyi işleyebilirler ve kesintisiz bir Ouran eğlencesi görebiliriz.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.
TUVALET GÜNLÜKLERİ PART 2

Gençler, yine ailenizin Gök++'ı olarak karşınızdayım!!! Hepinize sevgiler ve saygılar sunarım. 3 ay önce büyük ilgi gören "Tuvalet Günlükleri" yazımın ikinci kısmı ile bu ay da sizlere tuvaletler hakkındaki gözlemlerimi aktarmaya devam edeceğim. Öncelikle iki ay önceki yazımda bahsettiğim ofis helamızın krokisini merak eden 500'ü aşkın arkadaşı tebrik ediyorum. Yurdum insanının hela krokilerine meraklı olduğunu zaten biliyordum, sizler de bunu kanıtlamış oldunuz. Sağolun, varolun. Bu ay kroki yerine doğrudan tuvaletin resmini çektim, onu basıyorum, böylece gözlemlerimi gözünüzün önünde daha iyi canlandırabilirsiniz. Şimdi gözlemlerimize geçelim...

SPLINTER HELA

Çok enteresan bir gözlemim daha oldu geçtiğimiz haftalarda. Bizim ofisteki tuvalette bir tane kapılı bölme, bir tane de pisuvar olduğunu söylemiştim. Şimdi nedense şöyle bir olay var. Ne zaman içeri girsem ve o kapı kapalı olsa, yani içeride biri iş bitiriyor olsa, ben tuvalete girer girmez içerideki adam direkman sessizliğe bürünüyor lan. Çıt çıkmıyor heriften. Sanki içerideki Sam Fisher... Korkmaya başladım birden içeriden biri sessizliğin arasından fırlayıp hızlı bir hamle ile boynumu falan kıracak diye. Bu kadar olur ya. İnsan biraz ses çıkarır olm. Bak ben mesela genelde içerideysem ve başka biri helaya girerse ayaklarımla tıp-tıp-tıp diye ritim tutmaya başlıyorum. Yani "hoca, ben buradayım, dikkatli ol ona göre, ayağını denk al, hiç acımam, keserim hesabını" mesajını veriyorum dışarıdaki adama. Tabii o dışarıdaki adam 3 saniyede el yıkayıp kaçan adam ise ona zaten mesaja gerek yok da, bazı hayvanlar kapının kapalı olduğunu göre göre kapıyı zorluyorlar. Ben de içeriden sesimi değiştirip "occupied" diyorum değişik bir tonla. Ne zorluyorsun ulan kapıyı, hayvan herif, besbelli kapalı işte, iki kişi mi oturacaz bi klozete, hayret bir şey. Bu kapı zorlayan herifler de 20 sene öncesinde Bayındırlık Bakanlığı'nda çalışıp, benim dışarıdan kapısını kitlediğim tuvaletleri kullanamayıp altına dolduran, şimdi emekli olmuş devlet memurlarımız olabilirler. Ama düşük bir ihtimal yani herif ta Ankara'dan kalkıp Amerika'ya gelsin, benim girdiğim tuvalete girsin falan. Hem zaten o zaman tehlikeli bir durum olurdu benim için. Ben tuvaletin üstünde oturup ayaklarımla tıp-tıp-tıp ritm tutarken bazen Türkçe şarkıların ritmlerini tutuyorum, mesela geçen hem ayağımın ucunu hem de topuklarını kullanarak (iki değişik ses tonu alabilmek için, ayak ucu snare drum, taban ise kick pedal) Dağ Başını Duman Almış ritmini tutmaya başladım. Böyle Türkçe şeyler çalınca dışarıdaki enayiler anlamıyor tabii ne şarkı olduğunu, dolayısıyla kimliğim anonim kalıyor. Mesela tutup da Enter Sandman veya double baslı Fight Fire With Fire falan çalsam kösele ayakkabılarımla, o zaman herkes anlayacak içeride benim olduğumu, çünkü iş yerinde benden başka metalci yok. Gerçi zaten Fight Fire with Fire ayakkabılarımın tabanını aşındırırdı, pek hayırlı olmazdı yani. Resmen tuvalette bir duble-kalori harcama kombosu olurdu. Hem normal işi yapmak hem de FFWF çalmak... Bir de zaten hem tuvalete girip hem FFWF çalınmaması lazım, iki şeye birden konsantre olmak zor o kadar komplike bir parçada. For Whom The Bell Tolls ile başlamanızı tavsiye ederim. Neyse, işte diyeceğim odur ki 20 sene öncesinin intikamını almak isteyen bir devlet memuru beni en sonunda bu helada yakalarsa ve ben Dağ Başını Duman Almış ritmi tutarak neşeli neşeli tuvaletteysem sonum pek iyi olmayabilir. Herif tuvaletin ana kapısını dışarıdan kapatabilir (tüm günü tuvalette geçirmek zorunda kalabilirim) veya ışıkları kapatıp tuvaletten çıkar. Bu hareket de başta Eskişehir'de Dumlupınar Öğrenci Yurdu olmak üzere, değişik mekanlarda, değişik helalarda yaptığım hareketlerden bir tanesi idi. İşim bitince ışıkları kapatıp tuvaletten çıkardım, içeridekiler boşaltım olayına karanlıkta devam etmek zorunda kalırlardı. Ben de kaliteli bir küfür yerdim tabii tahminimce. Ehuehuehe... Ulan ne eğlenceliydi be. Tekrar mı yapmaya başlasam nedir...

Neyse, ben en iyisi bu ayak ritmleri konusuna biraz ara vereyim, onun yerine içerideyken sessizde oynadığım Bejeweled 2'yi sesli oynamaya başlayayım. Düşünsenize lan ne garip olur, dışarıda adam tuvalet sırası bekliyor, ben içeride 4 tane kırmızı kareyi yan yana getirmenin heyecan, mutluluk ve haklı gururunu sesli bir şekilde yaşıyorum. Ne güzel. Hatta sesli bir şekilde Angry Birds de oynayabilirim. Dışarıdaki adam sesler duyar böyle kuşların sinirli sinirli uçuşlarını blüblüblüblü diye tahtalara çarpmalarını falan. Plants vs Zombies oynanabilir bak mesela... Bir taraftan "braiinnnnsss" diyen zombiler dışarıda tuvalet sırası bekleyen adamların kafalarını karıştırabilir, bir taraftan da eğer kabız iseniz Plants vs Zombies'in insan ruhuna huzur veren o tatlı müziği kabızlığınıza da yardımcı olabilir, çok fazla kastırmadan halledersiniz işinizi. Yararlı yani bunlar...

Tamam, bundan sonra böyle, iPhone oyunlarını sesli oynayacağım tuvaletteyken. Nasıl olsa artık bu oyunlar multiplatform, Android'i olanlar da bunu yapabilecekleri için iş yerindeki en büyük Apple Fanboy olan benim içeride olduğum pek anlaşılmaz. Sonuç olarak bu sessiz iş bitirenlerden bir tanesine bir gün süper bir sürpriz yapacağım ama. Ben içeri girdikten sonra amcam yine bukalemun moduna girecek, ben de işimi bitirip kapıyı açacağım ve geri kapatacağım... Adam ben dışarı çıktım sanacak ama ben sessizce orada bekleyeceğim. Sonra amcam kaldığı yerden işine devam etmeye kalkınca ben bir güzel öksürüp, tekrar suyu açacağım ve adama "hahaha, yemezler olm senin o bukalemun modunu, bak işte sen de hepimiz gibi sesli yapıyorsun, böyle yakalarlar adamı" mesajı vereceğim. Herifi tümden PWN yapacağım yani. Hatta bu olayı La Fontaine görseydi kesin "Bukalemun ve Tilki" ikilisini konu alan bir hikaye yazardı...

SOBA KILIKLI ÇATIR ÇATIR ADAMLARI

Bir de bu sessizliğe bürünenlerin tam tersi var. Çatır çatır iş görenler. İçeri bir giriyorum, kapı kapalı, tuvaletin sıcaklık derecesi bile artmış adamın dışarıya saldığı enerjiden dolayı, ama amcamda utanma sıkılma falan yok. Her tür sesi çıkartarak işine devam ediyor. Ulan insan biraz çekinir be, hayvan adam. İçeride biz de varız yani. Ben de insanım, benim de duygularım, yarınlardan beklentilerim var. Benim de gönlümde solmamış bir çiçek var. Niçin böyle yapıyorsun? Utanmaz arlanmazlar. Hiç terbiye yok ya bunlarda... İnsan en azından sifon mifon çeker sesler karışsın diye... Aslında Erzurum, Kars falan gibi soğuk yerlerde yaşıyorsanız bu adamlardan her eve lazım. Adamlar zıçarak ortam ısısını arttırma kabiliyetine sahip. Koyacaksın salona bir perde, perdenin arkasına bir alafranga hela, bu adam gece gündüz işini görecek, orada, bak işte o zaman kömüre veya doğalgaza falan gerek var mı... Valla tüm ev beleşe ısınır lan. Gündüzden iyice yedireceksiniz bu adamlara, gece yatarken kaloriferin veya kombinin







derecesini düşürüp bu herifi 3-5 tuvalet nöbetine göndereceksiniz, bu amcam sabaha kadar orada görevini yapacak. Bu vesile ile ev de bedavadan ısınmış olacak. Dehşet bir fikir bence... Ev büyükse bu adamlardan iki tane tutacaksınız, veya çok soğuk bir yerde yaşıyorsanız falan her odaya bir tane bunlardan. Veya çok masraflı olur diyorsanız her odanın belli nöbet saatleri olacak. Adamlar gece boyunca oda oda dolaşacak. Tamam işte. Ama adamları yan yana koyup çalıştırmayın, yangın çıkabilir. Hatta ve hatta nükleer santral falan açmak yerine, umumi helalara heladaki ısıyı enerjiye çeviren sistemler kurup ülkemizin dış ülkelerden aldığı enerjinin masraflarını da azaltabiliriz diye düşünmekteyim.

SAÇMALAMAK NE GÜZEL ŞEY

Bazen (bazen mi???) saçmalamayı çok seviyorum ya... Demin tuvaletten çıkarken ışıkları kapatıp kaçma maceramı (saçmalamasını) anlatırken aklıma geldi... Bu tür saçmalıklar nedense eşşek kadar adam olmama rağmen çok hoşuma gidiyor. Mesela bazen Bestbuy'a gidiyorum, orada herifin teki Spider-Man oyununu oynuyor... Adamın dibine girip izlemeye başlıyorum... Tabii adam da heyecan yapıyor, saçmalamadan oyunu oynamaya çalışıyor, sanki benim çok umurumda bunun nasıl oyun oynadığı... Herifçioğlu birkaç güzel hareket yapınca, mesela art arda üç tane ağ atıp bir binadan diğerine geçince falan "woooow" deyip amcaoğluna iyi bir gaz veriyorum. Herif gazı yiyince daha bir coşmaya başlıyor. "Hocam sen bu oyunu çözmüşsün ya" falan deyip adamın gaz seviyesini içine Mentos atılmış diyet kola kadar yaptıktan sonra "Batman'i çok seviyorum ya, muhteşem bir karakter ve muhteşem bir oyun" diyorum. Herif anında sazan gibi atlayıp "Batman değil bu, Spider-Man" diyor. Ben de adama dönüp "Biliyorum hocam, ama ben Batman'i seviyorum" diyorum. Eheuuheue. Amcamın sinirlerini hafifçe bozduktan sonra ikinci hamleme geçiyorum. Bu sefer herif ne yaparsa negatif tepki vermeye başlıyorum. Mesela ağı atamadı, bizim Vatandaş-ül Örümcek yere düştü, yüksek sesle "ouchhhh" falan diyorum. Adam ekranda dayak yiyorken "oh noooo, bad guys, run away dude" falan diyorum. Herifi yaklaşık olarak 2 dakika boyunca kıl ettikten sonra amcam controller'ı bırakıp ekranın başından ayrılıyor. Ben de güleryüz ile "nice meeting you man" deyip başka bir ekrana gidiyorum. Bu saçmalama tekniğini sizlere de öneririm. Bu arada oyunlar Türkçe olsa orada bizim Spidey kendi kendine konuşurken "Örümcek Adam haklı beyler" falan deyip kelime oyunu da yapabilirim ama maalesef Türkçe değil. Hani bazen bizim örümcek efendi kendi kendine ipuçları veriyor ya oyunlarda. İşte o ayak. Neyse. Mesela son zamanlarda NFS oynayanların dibine girip "GT5'e bayılıyorum, çok gerçekçi" dedikten ve heriften "bu NFS" cevabını aldıktan sonra, "biliyorum, ama ben GT5'i seviyorum, bi problem mi var bunda" diyebilirsiniz. Çok zevkli ya. Ehuehuehue. Tabi kıl (ve de çam yarması) bir adama denk gelirseniz dayak yeme ihtimaliniz de var. Aslında GT5 oynayan adamın yanına gidip "hocam bu ne, Mario Kart mı" demek de var da o çok abes kaçar sanırım.

KOŞUN LAN

Çok sevdiğim başka bir şey ise insanları koşturmak. Bunun çok kolay iki yolu var. En kolayı kapı tutmak... Mesela sabahları işyeri binasına girerken bakıyorum 15 adım falan arkamdan gelen biri var... Ben binaya giriyorken kapıyı açıyorum ve bu tipi yeni görmüş gibi yapıp yüzümde salak bir sahte gülümseme ile kapıyı açık tutup bu elemanı beklemeye başlıyorum. Tabii iyilik yaptığımı düşünen vatandaş birden hızlı adımlarla yürümeye başlıyor, koşan bile oluyor, iyiliğe karşılık vermek için. Kapıdan geçince de "brrr, havalarda ısınmadı gitti be hafız, ehuhuhukikiki" deyip saçma bir muhabbet yapıyorum. Zorla koşturduğum kişinin gönlünü alıyorum yani. Halbuki kapıyı kendisi açsa daha kolay iş. Ama işte insanlara sabah sporu yaptırıyorum ben, önemli bir şey bu. İşyerinde Spor Kolu Başkanıyım, kimse bilmiyor, gizli... Benzer şeyi arabanız varsa da yapabilirsiniz, mesela bir alışveriş merkezinin parkında kapıdan çıkan biri ile göz kesişmesi yaratıp aniden frene basıp "hadi geç, geç, izin verdim, hadi geç" mesajı yolladığınızda insanlar da heyecanlanıp ellerinde torbalarla arabanın önünden koşmaya başlıyorlar. Ehuehueuh. Bu da eğlenceli. Şimdi bu son konu başlığının "tuvalet" ile ne alakası var onu ben de çözemedim, ama dergiyi şu anda tuvalette okuyan biri varsa belki o çözebilir diyerek yer kalmadığı için bahsedemeyeceğim o "tuvalette dergi okuma" mevzusuna da göz kırpıyorum...

BU YAZININ DA SİFONUNU ÇEKİYORUZ

Yav kardeşim bu tuvalet maceraları da anlat anlat bitmiyor. Saçma sapan sağdan soldan bahsettim yine... Daha bir sürü macera var, bunlar yine önümüzdeki aya sarktı. Vallahi istemeden çok gözlem yapmışım helalarda, ki bu sadece Amerikan helaları, daha Türk helası gözlemlerim var, otobüs mola verdiğinde oradaki helalardaki gözlemlerim var, stadyum helaları var, yeni yapılmış bina helaları var. Havaalanı helaları var ki en temiz umumi helalardır, ev helalarındaki şakalar var... Var da var yani. Ulan hayatım helada geçti sanki, neyse, önümüzdeki ay devam ederiz inşallah. Hem bu ay için 3 saniyede el yıkayan adamdan da yeni haberler verecektim, o da kaldı önümüzdeki aya...

Ailenizin Yazarı İle Buluşmak İster Misiniz?

Evet, 6 sene aradan sonra güzel yurduma şöyle bir uğrayıp vaziyeti kontrol etmek istedim. Yamuk bir durum varsa düzeltmek üzere bir aksilik çıkmaz ise Haziran ve Temmuz aylarında Türkiye'de olacağım. Hem İstanbul'da hem de Ankara'da siz okuyucu arkadaşlarımla birer buluşma günü düzenlemek istiyorum. Bu vesileyle hem birbirimizle tanışmış oluruz, hem de iki üç testicle muhabbet çevirip geyik yaparız diye düşünmekteyim, çok zevkli olacağını sanıyorum. Ayrıca buluşmaya taze hıyar getiren olursa, hıyarlarınızı da permanent marker ile imzalayabilirim, hatırası olur. Veya imzayı geç, beraber yiyelim bu hıyarı derseniz, onu da yaparız. Hıyarlar sizden ama. Sonuçta elimde 5 poşet dolusu kilo kilo hıyarla dolaşacak halim yok. Herkes kendi hıyarını kendi getirsin, kendin getir kendin soy, kendin ye usulü yani. Hangi gün ve hangi saatte nerede olacağımı Facebook hesabım ve de kendi web sitem üzerinden sizlere haber vereceğim. Sizlerle tanışmaktan büyük onur ve mutluluk duyarım. Gelişmeleri www.goktug.com adresinden takip edebilirsiniz, Facebook hesabımın linki de var orada... Çok zevkli olacağını düşünüyorum bu buluşmanın, çok hıyar yemekten komaya da girebiliriz ama olsun, gelin, buluşalım, tanışalım, kaynaşalım, hıyar yiyelim...



HAYALET GEMİ

Burak Akmenek
akmenek@oyungezer.com.tr

Hayat memat hesapları

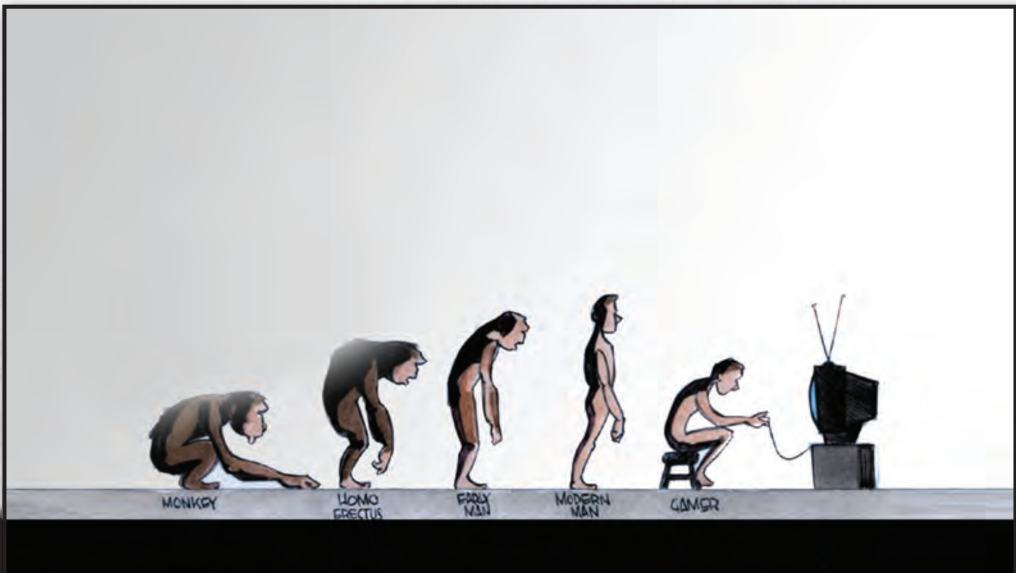
Hayalet Gemi bu ay bende mi? Vay canına ya, köşe yazısı yazmayalı amma olmuştu, özlemişim. Eskiden her ay köşe yazısı yazarken gazetelerin günlük yazarlarını düşünür ve her gün yazacak bir şeyler bulmak ne zor bir iştir diye düşünürdüm. Şimdi aylardır köşe yazmıyor olmama karşın ne yazsam diye dolanıp duruyorum.

Yaşlanmak üzerine mi bir şeyler yazsam acaba? Hımmmm yaş 36 oldu tabii, adam orta yaş krizine girdi diyeceksiniz. Ne de olsa 40'lara yaklaşıyorum. Anneanneme yaşın kaç diye sorduğum zamanı hatırlıyorum, bana 54 demişti. Şimdi 70'lerinin ortasına geldi. Annem 58 oldu, 2,5 yaşında kızım var. Ne zaman baba oldum, ne zaman bu yaşa geldim anlamadım yav! Eskiden hayat level atlamak gibiydi ve hedefler belliydi işte. Orta bir, orta iki, lise üç falan diye gidiyordu işler. Hep büyümek istiyordum. Sonra üniversiteye girdim, gene birinci sınıf, ikinci sınıf, kızlar falan derken hedef belliydi (okul ve kızlar iki enfes hedef ehehe). Hatta hayattaki bitiş çizgisi de belliydi. Askerliği bitirinceye kadar zaten bana ne kız vereceklerdi, ne de bir devamlı işe girebilecektim. Askerlik bir bitti, biteli 7 yıl olmuş, ondan sonrasını anlamadım gitti sevgili dostlar.

Sektörde 13-14 yıl geçirmişim. Ya ben daha 64'ler dergisinin kapısından heyecanla girişimi, PC Gamer dergisinde *Ultima Online* oynayarak sabahlayışımı, Level'a geldiğimde tozlu Kasımpaşa ofisini, ofisten gece çıktığımda tekin bir mahalle olmadığı için soğukta 30-40 dakika taksi beklediğimi, hatta kapıda sucuk ekmek satan abiyi hatırlıyorum be! Sinan askerden telefonla aradığında onu tanımadığım için konuşacak birilerini bulayım diye Chip'in odasına koşuşturduğumu hatırlıyorum. Neler oluyor! Tam 14 yıldır ben klavyeye tıkırdatıyorum, sizler de okuyorsunuz. 14 yılda millet ortaokul 2'ye geldi ya! Berlin duvarı yıkıldı, Scorpions dağıldı, Michael Jackson önce beyaz oldu sonra öldü iyice bembeyazlaştı. Madonna'yla Ajda Pekkan hâlâ genç ama. Sanırım artık onlarla takılıp bu işin sırrını öğrenme vakti geldi. Hımm Madonna zor ama Ajda Pekkan'la belki tanışabilirim. Zaten evde bana baba diyen kumral kıvırcık saçlı bir kız var. İlk baba dediği zamanlarda garipseyip acaba kime baba diyor bu çocuk, bu kimin çocuğu diye durumu şöyle bir yarım saniye yabancıladığımı hatırlıyorum. Benim kafamdaki baba imajı benim gibi birisi değildi ki? Benim babam mesela İsviçre çakısı gibi her işten anlayan ve çözen bir adamdır. Baba dediğin her şeyden anlayan bir süper insandı. Meğerse o da sıradan bir insanmış. Bunu şimdi anlıyorum.

Şimdi öteki tele atlıyoruz.
Benim süper bir amcam vardır (Allah'ım, köşe yazısında durmadan kızını ve sevgilisini anlatan Ayşe Arman gibi oldum haydi hayırlısı). Bizim ailenin erkeklerinin tipik özelliği olan patavatsızlığa sonuna kadar sahip olan amcam aynı zamanda son derece düz bir insandır. Bunun güzel yanı şudur: Sizi asla kandırmaz. Mesela zevksiz bir tişört mü giydiniz, yüzünüze karşı köpek b...'u giymişsin gibi duruyor der. İnanın üstünüzde gerçekten de öyle duruyordur. Ama iyi bir şey yaptığınızda da tam layıkı neyse o şekilde över. Yani çok iyiyse çok iyi, iyiyse iyi notu verir. Asla abartmaz. Bu yüzden ona olan güvenim sonsuzdur. O bana ne dediyse hep çıkmıştır. Ben karın kaslarımı tek tek sayabilirken, "30 yaşına geldiğinde onlar gidecek, yan yağlar gelecek" demişti de, ben de "Hayatta gelmez, ben hep spor yapacağım" diye büyük konuşmuştum. Şu anda yan yağlarım var ve spor yapamıyorum. "Evlenince hanımın ailesini kendininkinden daha çok görürsün" demişti. Şimdi her akşam kayınvalidedeyiz. Amcamdaki bu ileri görüşlülük yüzünden hayatın bir sonraki evresinde de ne olacağını biliyorum. Deli gibi çalışıp yılların nasıl geçtiğini anlamayacağız ve bir gün evdeki ufaklık büyüyüp yuvadan uçtuğunda öylece kalacağız. İşte ben bu devinimi burada kırmaya niyetliyim. Nasıl kıracağımı henüz bulamadım ama keşfedince en yakın limanda, yine bir Hayalet Gemi'de sizlerle paylaşırım. Ama şimdi *Rift*'te instance tanklamaya gidiyorum.

Eski günleri anarken geçmişin ne kadar "eski" olduğunu hesapladığımda şaşırmadım desem yalan olur. O kadar oldu mu ya?





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Aklı başında projelerim

Dünyadaki tüm savaşların, tüm çatışmaların sebebinin insanların ülke ülke, şehir şehir, semt semt gruplaşıp, diğer grupları anlamamak için kendilerine tabular geliştirmesi olduğuna inanıyorum.

Çok düşündüm, kafayı kırdım bu konuda… En sonunda dünyada kalıcı barışın sağlanması için benim aklıma gelen en çılgın proje, ülkeleri rotasyona sokmak oldu. Nasıl mı? Şöyle olacak: Bir ülkedeki ailelerinin katılacağı bir kura olacak, bu kurada o aile hangi ülkeyi çekerse, oraya gönderilip yerleştirilecek, kendi ülkesindekine eşdeğer bir hayat sürebilmesi sağlanacak. Bu arada oradaki halka bütünleşecek, onların kültürünü, ruhlarının derinliklerini, onları oranın halkı yapan şeyleri anlayacak kadar orada kalacaklar. Aynı anda, bir ülkenin yüzde 50'si bu şekilde tüm dünyaya yayılmış olarak rotasyonda olacak. Süresi bitenler, dilerlerse gittikleri yerde kalabilecekler, dilerlerse kalıcı olarak ülkelerine dönebilecekler, dilerlerse de tekrar kuraya katılabilecekler.



"Neden böyle çılgın proje Sinan?" dediğinizi duyar gibi oldum veya tam sıyırdım balataları… Dünyadaki tüm savaşların, tüm çatışmaların sebebinin insanların ülke ülke, şehir şehir, semt semt gruplaşıp, diğer grupları anlamamak için kendilerine tabular geliştirmesi olduğuna inanıyorum da ondan. İnsanlığın en temelindeki bir mekanizma "bizden olmayan hiç olmasın" raddesine getiriyor insanı, eğer onu dizginleyen mantık, vicdan, Allah sevgisi ve korkusu, şefkat gibi duygulardan yoksunsa.

Daha az çılgın olan bir başka projem ise dünyadaki herkesi, 18 yaşına gelmeden uçaklara doldurup 30000 feet'ten yaşadıkları şehirleri, ülkeleri ve dünyayı bir gün boyunca gökyüzünden izletmek. İşte şurası senin mahallen, ah, işte yaşadığın şehir, bak, bu yan komşu ülke… Bak bakayım çocuğum, var mı arada herhangi bir çizgi beşeri haritadaki gibi?

Diğer projem kadar efektif ve çılgın olmayabilir, ama insanoğluna, o kabına sığmayan egosunun bu koca dünyada aslında bir bit kadar bile yer kaplamadığını "ben ben ben!" diye uluyan nefsinin ancak "biz" demeyi öğrendiğinde huzuru ve mutluluğu bulabileceğini, bir ümit de olsa, kendi küçüklüğünü göstererek anlamasını sağlamak. Ama insanoğlu unutkan bir varlıktır, o yüzden yılda bir kez yapmak gerekir bunu, bu da atmosferi kirletecektir, onu da istemiyoruz… Ama artık ne diyem, Mahmut mu diyem?

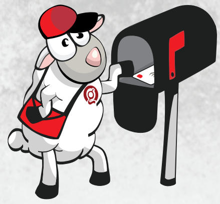
Ne oldi bana, ne oldi böyle bu ay? Tam bir kültür şoku yaşadım, olan bu. Bu satırları size yeni Starcraft 2'yi görmeye ABD'ye uçarken yazıyorum. Ama daha dün, Güneydoğu Anadolu'daydım. Aslında Mayıs'ın bu döneminde Japonya'ya gidecektim, eşimle birlikte biletlerimizi bile almıştık. Ancak Nisan'da yaşadıkları felaket ve nükleer sızıntıdan sonra orasının tatil için pek hayırlı olmayacağını düşünerek, daha yakında, hiç tanımadığımız ama bizden olan ama farklı bir kültürü ziyaret etmeye karar verdik. Ve Uzakdoğu yerine "yakın doğumuza" gittik 4 günlüğüne.

Lakin aklım çıktı… Dimağım durdu… Bize yıllardır gösterilen, haberlerde sürekli olayların çıktığı, molotofların, taşların havada uçuştuğu korkutucu yöreler olarak gösterilen yerlerde kendimi İstanbul'dakinden daha güvende hissettim. İnsanın gözünün içine bakarak gülen, gözlerinde bir gram kötü düşünce olmadığı okunan insanlarla sohbet ettim. Nemrut'a tırmandım, Hz. Eyüp'ün vücudunu kurtlar yerken Allah'a karşı gelmemek için bir kez "ah" bile demeden çile çektiği, daha sonra da şifasını bulduğu suyun olduğu mağarasını, Hz. İbrahim'in ateşe atıldığı Balıklı Göl'ü ziyaret ettim. Urfa'da sıra gecesinde bağıra çağıra türkü söyledim, Mardin'e aşık oldum. Birkaç yıl sonra sular altında yok olacak Hasankeyf'e ağzım açık bir hayranlıkla, bu kayba gözümde bir damla yaşla veda ettim. Ha, bir de, Harran'da Arap Şeyhi kılığına girdim :)

Ve tam 11.500 yıl önce yapılmış, dünyanın en eski tapınağı olan Göbekli Tepe'yi, şans eseri ziyaret ettim. Buranın değerini sadece yabancı turistlerin bildiğini anlatan rehberimizi hayretle dinlerken, bizim turdan başka gelenlerin sadece yabancı olmalarından dolayı ilgisizliğimize kızdım.
Mardin'e aşık oldum demiş miydim?… Okyanus falan bahane, uçsuz bucaksız Mardin Ovası (Mardinlilerin deyimiyle, Mardin Denizi) gündüz ayrı güzel, gece ayrı güzel Mardin'in eski şehrinde tam 800 yıllık bir Selçuklu Kervansaray'ında kalırken düşündüm: Bizim birbirimize garezimiz ne? Birbirimize olan garezimizi çözebilirsek, diğer halklara, doğaya, birkaç tas ve çömlek dediğimiz 12.000 yıllık (yani bir önceki buzul çağına dayanan) tarihimize, Osmanlı'ya, Cumhuriyet'e, bize benzemeyen herkese ve her şeye olan garezimizi de çözebileceğimi fark eder gibi oldum.

Ve sonra, uyumuşum.

Posta İdaresi



Oyun oynama demiyorum ki ben sana, hobi olarak yine oyna.

Haziran, hemen şimdi, burada... 44 numaralı Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.

GOYUN: THE ORIGINAL

Yoldan geçerken baktım "Postacı" yazıyor, OGZ'deki postacı arkadaş değil mi dedim kendime, tabelada "hem de yanıtlıyoruz" yazıyordu, aldım elime kalemimi (kalem parmaklarım+klavye oluyor haliyle) başladım yazmaya...

Merhabalar Eren Abi, ben Enver Başirov (Azeri'yim, belki de Azeri bir Goyun ;), Kuzey Kıbrıs'tan yazıyorum, tüm OGZ tayfasına da selamlarımı iletiyorum. Sınavların içerisinde o yana bu yana savrulan öğrencilerden biriyim ben de. Sorun ise sınavlar yazda patlıyor başımıza (kim çalışacak, kim oynayacak...), tabii notları öğrenince de şişiriyorlar (ebeveynler) kafamızı. Neyse, senin de kafanı daha fazla yormadan şu mühim konulara geçelim.

Hoş geldin Enver. Henüz bir Nijeryalı okurumuz yok belki ama, bakın bizim de Azeri okurumuz var! İzninle hemen herkesin aklındaki o soruyu yöneltmek istiyorum sana: Azericede hakikaten de inişe geçen uçaklar için "iniyor" yerine "düşüyor" mu deniliyor? Korkarım bu sorunun cevabını öğrenmezsem bir gözüm açık gideceğim bu dünyadan.

Hiçbir yerde bulamadığım ve çok merak ettiğim bir şey: Şu "Goyun"u nerden buldunuz da çıkarttınız arkadaş? Bu arada benim dilimde (Azerice) "goyun" deniyor hayvancağıza!

İnanır mısın, tam olarak nereden çıktığını ben de bilmiyorum. Tek hatırladığım, dergi için isim düşünüp taşındığımız bir toplantıda, içinde "oyun" geçenleri sıralarken "koyun" isminin de telaffuz edildiği. "Neyi neye *koyuyoruz*?" çağrışımları yaptırdığı için fazla üzerinde durmamıştık haliyle ama sonrasında bir şekilde maskotumuza dönüştü işte.

Hayvanı rahat bırakıp teknolojiye geçelim. RYO'ya ihtiyacım var ve *Dragon Age 2* hiç de beklentilerimi karşılayamadı... Ne yapsam, ne etsem? (Eren abinin kafasının üzerinde bi ışık belirir ve...)

...tabii ki de *The Witcher 2: Assassins of Kings* der! Oynamadıysan önce ilkini oyna tabii.

Ben çok küçük yaşlarımdan beri bir strateji sever olmuşumdur. O elimde tuttuğum fareyle bir ilkel medeniyeti uzay çağına götürmeyi, en ilkel savaşlarda fırlatılan taşı bir ışın kılıcına dönüştürmeyi kendime hedef belirlemişimdir (*Empire Earth*). Ama son zamanlarda (ki ben 16 yaşımdayım...) stratejiden uzak kaldığımı varsayarsak (yaklaşık 7 senedir falan düzenli oynadığım bir strateji oyunu yok), bana hangi oyunu önerebilirsin? Tüm strateji oyunlarına açığım ve yeni çıkacaksa da beklerim!

Verdiğin örnekten yola çıkarak, eski bir oyun olsa da *Rise of Nations* demek istiyorum. Bayağı bir vaktimi çalmıştı benim ve oldukça keyifliydi. Sıra tabanlı stratejiye hayır demezsen *Civilization* serisi de mutlaka ilgini çekecektir.

Sınavları istemese de düşünüyor insan ama araya Oyungezer giriyor ki zamanını çok iyi ayarlar. Bu arada kediniz üç yavru daha getirmiş dünyaya, hayatları boyunca istediklerine kavuşsunlar ve mutlu yaşasınlar dileklerimle sizi mektuplarınızla baş başa bırakıyorum (kedilere de alerjim var bu arada xD).

Allah analı babalı büyütsün diyeceğim de, şöyle iki problemimiz bulunuyor: 1- Babaları kim bilmiyoruz. 2- Muhtemelen üç ayrı babamız var... Sinan'ın da kedilere alerjisi vardı mesela; ne zaman bir kediye dokunsa hapşurmaya, burnu akmaya başlıyordu. Puri Puri sonrası kendini yavaş yavaş alıştırdı ve de yendi alerjisini, sana da tavsiye ederim.

Umarım mektubumu o karışık alemden görüp seçer ve yeteri kadar iyi bulup dergide yazarsınız, yayımlandığı taktirde mektup üzerinde yapacağınız değişiklikler beni sevindirir. Değerli zamanınızı benim mektubuma da ayırdığınız için çok teşekkür ederim, en yakın zamanda mektup okumak üzere, hoşça kalın.
Enver Bashirov

Ben de postacı olarak görevimi yerine getiriyor ve seni buradan postalıyorum Enver. Şimdi sırada okurla rolleri değiştiğimiz bir mektup var.



Neden mi oyun oynuyoruz? İşte bu yüzden.

DÜNYA TERSİNE DÖNSE

Hoş geldin Semih.
Hoşbulduk Eren Abi.

Bize neden oyun oynadığını söyleyebilir misin? Amacın nedir? Kimin adına çalışıyorsun?!
Benim oyun oynama amacım stresten uzak kalmak (yarışta liderken kaza yapıp arka sıralara düşünce stres yapıyor olmam ayrı tabii :) İleri yaşlarda *Batman: Arkham Asylum*, *Zelda* gibi "konulu" oyunları ne kadar oynarım bilmiyorum; düzenli oynayamayınca böyle oyunlardan çok çabuk kopabiliyorum. Kitaplarda da aynı şey geçerli, dört gün ara verdikten sonra devam edemem. Yani çabuk tüketilen "Nintendo oyunları" ileride ilk tercihim olacak gibi geliyor bana.

Bende de tam tersi oldu bak. Çocukluğumda ne kadar aksiyon, adrenalin vesaire içeren, fazla derinliği olmayan oyunlar oynuyorduysam, zamanla daha çok beni düşünmeye sevk eden ya da duygusal açıdan tatmin eden oyunlara ilgi duymaya başladım.
Bir sonraki sorumuza geçelim: Peki ya çevrendeki insanlar? Onlar nasıl oyunlar oynuyor?
Etrafımda da sadece: PES, FIFA, Counter-Strike, Knight Online ve Facebook oyunları (Feys demeyin şuna, "Social Network" filmini "Feys" olarak Türkçeye çevirmediler en azından!) oynayanlar var maalesef. Bence bu kişiler ileride oyun oynamayacak tip kişiler. Şöyle ki; çocuklukları ve gençlikleri hep aynı oyunları oynayarak geçtiği için en sonunda sıkılacaklar ve diğer tip oyunları da denemeyecekler. Yani ileriki zamanlarda oyun oynayan gençlere, "Çocuk musun da oyun oynuyorsun?" diyecek olan tipler. Tam tersi durumun olacağı kişilerin sayısı daha az olacaktır bence.

Bana başka ne tür oyunlar önerirsin?
Masa oyunları da eğlenceliye benziyor. Bir ara bakmak lâzım.

Bu da böyle enteresan bir mektup oldu. Son olarak iyi dileklerini alalım ama kısa olsun. Hadi iyi yaşamlar!
Semih Etiğ

OYUNGEZER'İN ÖNCEKİ SAYISINDA...

Alp bir kez daha Eren'i sorularıyla köşeye sıkıştırdığını düşünüyordu. Ancak Eren yine ustalıkla hamlelerini yapmış ve işin rengi Eren'in "Peki sen neden



Hakkı Ozan Rüştüoğlu, Nisan sayımızın kapağını yeniden yorumlamış.

oynuyorsun?" diye sormasıyla değişmişti. Düşünce balonuna hapsedilmiş Alp'e Eren'in son sözü, "Yolun düşerse tekrar uğra" oldu ve adeta kötü adam nidasıyla kahkahalar atarak gitmişti.

...ŞİMDİ

Evet, yine ben! Sorunu uzun uzun düşündüm.

A- Cazip geldiği için. Gerçek dünya yetinemeyeceğim kadar realist ve şekil veremeyeceğim kadar yetersiz olduğum için.
B- Kendini geliştirdiği ölçüde beni de geliştirdiği için. Alternatif düşünme yolları, renk paletime kattığı renkler ve dahası.
C- Farkında olduğum bir rüya gibi olduğu için. Tadına varabiliyorum ve içinde kaybolmuyorum.
D- Duygularımla oynadığı için. Başaramadığımda sinirlendim, ilk kanı akıtanlara kan kusturdum. Açgözlülüğümü dizginleyip Little Sister'ları öldürmemek için kendimi tuttum. Yaratık çıkınca korktum. Sister Death'in sesiyle mest oldum. Sevdiğim karakteri o halde görünce üzüldüm. Oyunlar gerçekliğe ayna tuttuğunda gördüklerimden sonra içim acıdı.
E- Eğlenmek? Sınırsız bir evren ve genelde gülümseyen suratlar.
F- Siz ve sizin ışığınız. İyi olanı sunmanız, önyargıların karanlığından kurtarmanız, özendirmeniz ve kalan her şey.

Sıra bende :D

1- Oynadıktan sonra kendinden utandığın oyunlar oldu mu?
Utanmak sayılmaz ama başka bir şey yapmam, örneğin ders çalışmam gerektiği halde oyun oynadığım için sonradan hafif bir pişmanlık hissettiğim durumlar olmuştur mutlaka. Bir de bu işe ilk başladığım zamanlarda, insanlar bana ne iş yaptığımı sorduklarında oyun dergisi yerine bilgisayar dergisinde yazarlık yaptığımı söylediğim olmuştu birkaç kez. Sonradan dedim ne iş, sanki utanılacak bir şey yapıyorum.

2- Goyun'u kim çiziyor ya da hazırlıyor merak ettim. Her kimse teşekkür ediyor ve Goyun'un çizgi öykülerini yapmayı düşünüyor mu diye soruyorum.
Künyemizde ismi "İlüstrasyonlar" başlığı altında geçiyor aslında; Yusuf Ustaoğlu çiziyor Goyun'u. Diğer bazı çizimlerine www.mavikam.net adresinden ulaşabilirsiniz.

3- Ne sıklıkla küfür edersin ve küfür etmek gerçekten gerekli mi?
Çocukluğumda arkadaş çevresinin etkisiyle ağzım biraz bozulmuştu doğrusu ama zamanla toparladım kendimi. Uzun zamandır hemen hemen hiç etmiyorum, ettiğimde de ya içimde kalıyor ya da şakasına söylüyorum. Kendini düzgün ifade edebilme ve duygularını kontrol altında tutabilme yetisinden yoksunluğun bir göstergesi olarak görüyorum küfrü. Edilen küfürlerin çoğunun bir şeylerle cinsel münasebete girmek üzerine kurulu, erkek egemenliğinde ifadeler olması da cabası.

4- Steam işi iyice çakallığa bağladı. Bir oyun çıkmadan, neye benzeyeceği belli olmadan – belli olsa bile oynamanın hissi anlaşılamadan – ön satışını yap. Paraları al. Oyun çıkınca beğensinler beğenmesinler ne fark eder. Nasılsa para iadesi yok.
Bu çakallık sayılmaz bence. Oyun hakkında yeterli bilgiye sahipsen ve çıktığında zaten alacağından eminsen, bu şekilde daha ucuza alma fırsatı yakalıyorsun ki almak zorunda da değilsin. Dağıtımcı firmalar açısından da faydalı, zira daha oyun çıkmadan belirli bir satış rakamını garantiye almış oluyorlar.

Çakallıktan dem vurmuşken, virüs programlarını yapanlarla virüs hazırlayanların bazen aynı insanlar olduğunu duyduğumda da küfrü basmıştım. Zekice yapılanlar aslında, ama her zekâ parıltısı taşıyan şey hoştur anlamına gelmiyor bu.
Bir de "rogueware" olarak isimlendirilen uygulamalar var, onlara da dikkat edin. Kendini bir güvenlik yazılımı olarak tanıtıp sisteminizin tehlikede olduğunu söyleyen bu yazılımlar, kurup çalıştırdıktan sonra sisteminizi kendi kötü emellerine alet ediyor.

5- Bazen ses geçirmeyen bir odada rahatlayana kadar bağırmak istediğin oluyor mu? Benim oluyor ve böyle giderse de olacak.
Yastığınıza bağırın, iyi gelir.

Sorular bu kadardı, şimdi son sözler var. İpek Abla ile (:D Konnichiwa) yaptığın Kısır Çekişme'de resmini gördüm. İyi görünüyorsun, haha ne söylesem bilemedim XD
İyi görünmeye çalışmıyorum, hatta fazla görünmemeye çalışıyorum halbuki. Ben de seni çok beğendim diyecektim ama Facebook profilinden fotoğraflarına ulaşamadım ne yazık ki (bkz. 21st century stalker).

Tahmin edebileceğin gibi sevgi ve saygıdan abi/abla diyorum size. Yaşınız hiç önemli değil. Son olarak, birbirlerinizin yazılarına dalmanız da çok eğlenceli. Sözüm bunu bol bol yapan Serpil Abla'ya ve özellikle bu akımı başlattığını düşündüğüm Sinan Abi'ye. ***[Bak şimdi benim de canım çekti. -Eren]*** Sohbet havasına bayılıyorum ya. Bir gün herkese tek tek mesaj atacağım ve dergiyi ziyaret edeceğim. O zamana kadar kendinize iyi bakın ⊙‿⊙
Alp Pektaş
(^ _ ^)/ Hoşça kal!

TTNET-EZER

Merhaba Eren, merhaba Oyungezer ailesi. Nasılsınız? İyisinizdir umarım. Oynuyorsunuz, geziyorsunuz, iyi olun tabii.

Uzun zamandır ilk mektubum dergiye. Yazmadan önce, beni rahatsız eden durumun kendi kendime yaptığım bir kuruntudan ibaret olmadığından emin olmak istedim. Rahatsızlığımın kaynağı TTNET; daha doğrusu Oyungezer'in TTNET karşısındaki tutumu.

Eski dergiyle olan malum ayrılıktan sonra Oyungezer'i takip etme konusunda en ufak bir tereddüt yaşamamamın nedeni, Oyungezer'in bağımsız yapısıydı. Çoğu konuda da meyvelerini verdi bu bağımsızlık. Oyungezer (görebildiğim kadarıyla) bir yerlere yaranmak için apolitik kalma kaygısı gütmedi, kendini toplumu ilgilendiren konulardan soyutlamadı. Sansürden savaş karşıtlığına, aktivizmden LGBT'ye kadar kimi çevreleri rahatsız edebilecek konularda bile kendi konumunu ortaya koyabildi. Fakat Türkiye'deki en rezalet kurumlardan biri olan TTNET'in adını yalnızca cicili bicili haberlerin yanında görebildik. Üstelik de oyunculuğu bu kadar ilgilendiren bir kurumken.

Bugün TTNET adını sevgiyle anan insan sayısının pek az olması tevekkeli değil. Müşteriyle dalga geçercesine hazırlanan tarifeler, bu tarifelerin kılıfına uydurulmuş yalanlarla pazarlanışı, "Limitsiz" limitli tarifeye geçene kadar taciz edercesine yapılan ev çağrıları, fiber olmayan fiber internetler, sabit hat



Kuşları daha fazla kızdırmayın!

"Şu 'Goyun'u nerden buldunuz da çıkarttınız arkadaş? Bu arada benim dilimde (Azerice) 'goyun' deniyor hayvancağıza!"

Anne, bilgisayarımı özledim!

Bildiğiniz üzere artık her ay belirli bir konuyu ele alıyoruz Posta İdaresi'nde. Belirlenen konu hakkında yazmak zorunlu değil elbet, her zaman olduğu gibi aklınıza ne eserse onu yazmaya devam edebilirsiniz. Araya bu konu hakkındaki fikirlerinizi de (bu ay "neden oyun oynuyoruz" sorusunda olduğu gibi) sıkıştırsanız yeter. Önümüzdeki ayın konusu oyunlardan, bilgisayardan, hatta teknolojiden uzak kalmak. Hazır tatil zamanı gelmişken anılarınızı, düşüncelerinizi yazın, gönderin.

parası vermek istemeyenlere sunulan paralı yalın internetler, 8 Mbit'e "kadar" kelime oyunları, gerçekten kotasız olan tek internet paketinin 100 lirayı aşkın olması...

Yani karşımızda dijital indirme çağında (ki kendileri de Playstore açmışlar sağ olsunlar) kullanıcıları 25GB kotaya (ki o da birkaç ay önceye kadar 15GB'tı) bağlayan bir internet tekeli var. Hiçbir şey de garanti değildir tabii. Dün 600KB'la dosya indirirken bir anda hızınız 300KB'a inebilir. Açıp sorarsanız santrale uzak olduğunuzu öğrenirsiniz. Bir gün önce santrale yakınken bir gün sonra uzaklaşmış olmanız, levha tektoniği kuramcılarını hayrete düşürür. Aslında siz hep santrale uzaksınızdır da bilmiyorsunuzdur. Birisi 1984 mü dedi? Ha ama destek hattında çalışanlar olayı çözmüştür; millet 0.6Mbit'le uğraşıyor, dolayısıyla şikayet etme hakkımız yok. Arıza bildirimi yapabilirsiniz tabii. O zaman da birkaç gün internetiniz yok yere kesilir. İnternetiniz geldikten sonra santralden daha da uzaklaşmış olmadığınızın garantisini veremezler. Mesela ben aylarca 2Mbit kullandığım halde (ki iki yanımızda oturan arkadaşım aynı tarifede gayet 8Mbit kullanıyor) birkaç aydır 1Mbit'e talimim. Dolayısıyla aylardır lag'siz oynadığım yasal oyunumda birkaç aydır hayatı 1 saniye geriden takip ediyorum. Şimdi neden gidip sevgili Playstore'larından orijinal oyun alayım ben? 8 saatlik single kısmı ve lag'den geçilmeyen multiplayer'ı için mi?

Sanıyorum TTNET & Oyungezer bazı projelerde işbirliği içinde. Peki bu işbirliği, ta Avusturya'daki yanlış uygulamaları bile gündeme getiren Oyungezer'i, TTNET'in birbirinden saçma uygulamalarını eleştirmekten alıkoyuyor mu? Ben artık koyuyor olduğunu düşünüyorum. Kötü bir kurumun düzgün uygulamaları alkışlanmalı tabii ama attıkları birkaç olumlu adımın, yıllardır süren rezaletler silsilesinin üzerini örtmesine izin verilmemeli. Çünkü TTNET interneti ve oyunculuğu bir adım ileri götürüyorsa beş adım da geri götürüyor. Böyle giderse OnLive sistemi geldiğinde kota dolmasın diye ayda 2-3 saat oyun oynamamız gerekecek.
Saygılar, sevgiler, işinizde başarılar.
Can Ali Çetin

Mektubun için çok teşekkürler Can Ali. Sanıyorum başkalarının da aklını kurcalıyordur bu durum, iyi ki yazıp göndermişsin. Öncelikle şunu belirtmem gerekiyor ki sapla samanı birbirine karıştırıyorsun. Basit bir örnek vereyim. Son sürümünden gayet memnun olsak da, yıllarca bize yaşattığı problemler sebebiyle Windows'dan illallah diyorduk hatırlarsan. Peki ya Xbox duyurulduğunda, Office 2007 çıktığında ya da Microsoft güzel bir klavye-fare seti ürettiğinde, "yıllar süren rezaletler silsilesinin üzeri örtülmesin" mi dedik? Elbette hayır. Firmaların farklı alanlardaki başarı ve başarısızlıklarını ayrı değerlendirmemiz gerekir ki söz konusu firma TTNET ve konu internet olduğunda, aslında ortada bir başarısızlık da söz konusu değil.

İçine düştüğün ikinci yanılgı biraz genel olarak biz kullanıcıların cahilliğinden, biraz da TTNET'in kendini iyi tanıtamıyor olmasından kaynaklanıyor ama Türkiye'deki internet sorunlarının neredeyse hiçbirinin sebebi TTNET değil. Bir düşünün, TTNET ile yaşadığımız sorunları çözebilen bir başka servis sağlayıcısı var mı? Yok, çünkü Türkiye'deki iletişim altyapısı yeterli değil ve devletimiz bu alana gerekli yatırımı yapmıyor. Tarifelerden şikâyet ediyoruz ama o da TTNET tarafından değil, TİB tarafından belirleniyor.

Gelgelelim TTNET'in oyunculuğu bir adım ileri götürürken beş adım geri götürdüğü iddiasına. Bu da kısmen TTNET'in kendini iyi ifade edemiyor oluşundan kaynaklanıyor olsa da çok ama çok yanlış düşünüyorsun. TTNET şu an Türkiye'deki oyun sektörüne aklınıza gelebilecek diğer bütün firmalardan daha fazla destek sağlıyor. TTNET Oyun ve Playstore gibi birlikte yürüttüğümüz çalışmalar bir yana, Türk oyun geliştiricilerinin en büyük destekçisi onlar. Sobee ve TaleWorlds gibi artık ismine aşina olduğumuz yapımcıların haricinde, daha adını sanını duymadığınız pek çok yeni geliştiricinin yanındalar. Üstelik tüm bunları maddi bir beklentileri olmadan yapıyor, geleceğe birer yatırım olarak değerlendiriyorlar.

Son olarak, "Türkiye'deki en rezalet kurumlardan biri" olarak nitelendirdiğin TTNET, tam tersine, en temiz çalışanlardan biri. Bu sektörde on yıldan uzun süredir sayısız firmayla iş yaptık. İnanın piyasanın iç yüzünü, bazı firmaların nasıl küçük hesaplar peşinde olduğunu sizden çok daha iyi biliyoruz. Kaldı ki TTNET gibi büyük bir firmanın oyun sektöründeki varlığı, diğer firmaların da oyunlara yaklaşımını ve insanların bakış açısını olumlu yönde değiştiriyor.

Açıkçası ben de birçok şeyi eksik veya düpedüz yanlış bildiğimi ancak bu işlerle ilgilenmeye başladıktan sonra fark edebildim. Dolayısıyla sizi de suçlayamıyorum, ama hepinizden rica ediyorum, lütfen biraz daha duyarlı davranalım. TTNET kocaman bir "kötü imaj"dan fazlasını taşıyor omzunda ve böylesine güçlü bir firmanın desteği biz oyuncular için bulunmaz bir nimet. Eğer biz de bu konuda üzerimize düşeni yaparsak, Türkiye'deki oyun sektörünü tutabilene aşk olsun.

RAFET EL MORAD

Bizim biricik (evet bizim) dergimizin nadide yazarları, hepinize merhaba! Ayın 24'ü olmuş, ben haziran sayısı için size mektup atıyorum, yaptığım cidden ayıp. Aaaa pardon dergi zaten 8'inde falan anca çıkıyordu değil mi,



İdaresiz

Gecen haftalarda portal 2 yi bitirdim gerçekten harika bir oyundu ancak bazı yan etkilerini görmeye başladım öncelikle oyunu bitirmemle beraber patateslere ve patates yemeklerine ilgim artmaya başladı ardından olur olmaz yerlerde binlerce patates nolur yardım edin yüce patatesler tarzı laflar etmeye başladım ama son evreyi şimdi gördüm kimya sözlüsü olurken hocanın baş harfi p ile başlıyor tarzı bir kopya vermesiyle patates diyerek hocanın tepkisini çekmesemde arkadaşlarım iyimi kafası bunun dercesine baktı sizin ofistede böyle bir problem var mı ? Varsa nasıl üstesinden geldiniz?
Emin Sarp Mert

Banaöylegeliyorkinoktalamaişaretikullanmazvedekelimelerarasındaboşlukbırakmazsakbundanböylepostaidaresinedahaçokmektupsığdırabiliriz! Yaşadığın soruna gelecek olursak, aslında çok basit bir çözümü var. Tek yapman gereken, patates yaprakpiresi tarafından özsuyu emilmiş ama patates mildiyösüne yakalanmamış patateslerin nişastasından üretilen patates şilempesiyle beslenmek. Ama dikkat et, fazla patates tükettiğin için patates dermatitisi olmayasın.

Bu Sony'nin başına gelen olayları dergide duydum çok üzdü beni. İnşallah işin Sony güzel biter (kelime oyunu yapmadım u ile y klavyede yan yana ya ondan öyle şey etti).
Yunus Emre Yıldız

***Dik dik bakar* Hmpfh. Yok yok, gülmiycem. Hkhkhhfh. Valla gülmiycem. Hıhmphahahahahaha!**

Gezenti

Ahmet Hamdi Ünaldı



Gülhane Parkı'nda Boğaz keyfi yapan Ahmet ve arkadaşları, çaylarının hızla soğuyup telef olduğunu görünce daha işe yarar bir şey yapmaya karar vermiş ve Oyungezer'den martı yapmış. Böylelikle, telef olan çayların yanına bir de simit eklenmiş.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. İçinizde kalacağına dışarı çıksın, rahat edin.

sorun yok o zaman :)
Oo, daha girişten lafı soktun bakıyorum. Ben olsam bu lafın altında kalmaz, yeni sayıyı ayın 7'sinde çıkarırdım (ehe)!

(Özel rica: Sorularıma cevap verirken lütfen mod-medyan ya da benzeri bir yol kullanmayınız.)
Bu soruların aynısının bir değişiğini iki gün önce dershanede çözmüştüm zaten, cevaplarını biliyorum o yüzden.

Soru sormadan önce ben sizin sorunuza cevap vereyim. Neden mi oyun oynuyoruz? Çünkü oyunlar insanların hayallerini gerçekleştirebilmesinin en kolay yolu. Dünyada kaç insan on yarışa katılıp Porsche 911 (yerim yerim) alacak kadar para kazanabilir ki? Hadi aldı diyelim, o arabayla 330 km/s hızla giderken duvara toslayınca kaç kişinin arabası gıcır gıcır kalabilir? Sadece yarış değil tabii, bir oyunda Premier Lig'de gol kralı olabilirsin, ötekinde atlayıp F-16'ya istediğini yapabilirsin. Ya da yüzlerce Mig-29 kullanan askerin başındaki tek kişi olabilirsin. Kankalarını alıp dünyayı zombilerden de kurtarabilirsin (co-op güzeldir). Hatta işi abartıp tanrı olabilirsin, her şeyi yöneten, istediğini yapan sensin. Tamamen senin dünyan, senin isteklerin, gerçekleşenler de senin hayallerin.
Sky's the limit!

Bir ay sonra 19 yaşıma gireceğim. 4 yaşımdan beri de oyun oynuyorum, ilk oyunum Keen4E'dir bu arada, tam bir başyapıt.
Oyunun exe'sinin ismi değil miydi o yahu? *Commander Keen 4*'ten bahsediyorsun, değil mi?

14 senedir oyunlarla iç içeyim, 2004'den beri de oyun dergilerini takip ediyorum. Göktuğ Abi nerede ben orada :D Bu demek değil ki sizleri hiç umursamıyorum, hepinizin yeri ayrı :)
Göktuğ sanırım tuvalette şu an ama çıkınca mesajını ileteceğim.

Neyse asıl söylemek istediğim yere geleyim. Son bir senedir Oyungezer'in oyun kısmıyla neredeyse hiç ilgilenmiyorum. İşin "gezer" kısmındayım tamamen. Dergiyi okumaya Organize Sanayi'den başlıyorum, gerisine şöyle bir bakıp geçiyorum sadece. Sizce içimdeki oyuncu mu ölüyor, yoksa hayallerimi mi kaybediyorum?
Bu soru oldukça sık geliyor. Herkesin içinde, içindeki oyuncunun sağlığına dair bir endişe. Eskisi kadar ilginizi çekmiyor olabilir oyunlar, ya da eskisi kadar keyif vermiyordur belki. Size özel bir durum değil ve hayat her halükarda devam ediyor. Boşuna dert ediyorsunuz.


Merak edenler için, işte Puri Puri ve yavruşları.

Çok uzadı farkındayım. Ama Oyungezer'in 43 sayısını da elinde bulundurup, insanları OGZ almaya zorlayan (şiddet) biri olarak bana da azcık çok yer ayırıverin canım n'olcek :D
Şimdi n'olcek? Yüzün oldu mosmor mosmor mosmor mosmor...

Söylemek istediğin çok şey var ama yeter onlarda sonra ki mailime kalsın :) ama durun bu kalmasın. Eğer Tuğbek abi yakınlardaysa lütfen bunu iletin: Sakal, uzun sakal kendisine çok yakışmış. Baya oldu uzatalı sanırım ama anca söyleme fırsatı oldu işte :D
Serpil, kocana bir şey söyle! *(<3 -söyledim- Serp.)*

14 Haziran doğum günüm. Umuyorum ki 12 Haziran'da milyonlarca insan gidip bana çok güzel bi hediye hazırlayacaklar :) Güzel günlerin bizleri beklemesi dileğiyle, kalın sapsağlıcakla :)
Anıl Gürlevik
İsmini "anil grlvk" şeklinde yazınca, açılımını bulana kadar bir hayli uğraştığımı belirtmek isterim. Bir de mektubun başlığına takıldım ben, KO oyuncusu musun? Eğer öyleysen, Orhan'ın selamı var, Orhan Bencegay.


Centilmen kavalye kübü.

NEDEN OYUN OYNUYORUZ?

Cevaplaması kolay bir soru başlıktaki. Neden kitap okuyor, neden film izliyorsak o yüzden oyun oynuyoruz. İçinde bulunduğumuz dünyayı bütün dertleriyle ve sorunlarıyla bir süreliğine de olsa geride bırakıp başka mekânlara ve zamanlara gitmek için. Nasıl ki bir kitabı okurken kendimizi o sayfadaki kahramanla bütünleştiriyorsak, onun içinde bulunduğu ortamı gözümüzde canlandırmaya çalışıyor, sesini hayal ediyorsak ya da film (filim çok güzel bence) izlerken bütün bunları görüyor ve duyuyorsak ve bundan zevk alıyorsak oyun oynarken de aynı şey oluyor, sadece önümüzdekiyle bütünleşme kısmını biraz daha fazla yaşıyoruz.

Bir korku filmi izlerken ekrandaki karakterin bizim yerimize kaçmasını, savaşmasını, atlayıp zıplamasını, yaralanmasını izleyip onun yaşadıklarını güvenli bir ortamda koltuğumuzda yayılıp tecrübe ediyoruz bir anlamda. Onun yaşadığı fiziksel ve psikolojik travmaları yaşamadan adrenalin salgılıyor, onunla birlikte korkuyor ve gülüyoruz. Silent Hill oynarken ise bu başkasının başından geçen olayları tecrübe etme işi bir adım daha öteye taşınıyor; kontrol bizzat bize geçiyor, artık ekranda gördüğümüz her şey bizim hareketlerimizin bir sonucu haline geliyor. Film izlerken, "Ne işin var o karanlık koridorda kızım gece gece? Ben olsam hayatta gitmem abi oradan. Hem ne saçma, koca evde el feneri yok mu bir tane?" dediğimiz sahneyi oyunda gördüğümüzde ve mümkün olan tek yolun o koridordan geçtiğinin farkına vardığımızda biz yürüyoruz oradan korku içinde. Saldırıya uğruyoruz, kolumuz kanıyor, hayatta asla görmek istemeyeceğimiz yaratıklara 30 santim mesafeden bakıyoruz. Sonra annemiz, "Hadi oğlum/kızım, sofraya oturduk seni bekliyoruz." deyince hiçbir şey olmamış gibi(!) gidip ailemizle oturuyoruz. Berker Abi, "Aslında oyun dediğimiz bu şeyler birer gerçeklik simülasyonu" dediğinde bunların gayet bilincinde olarak konuşuyordu.

Şimdi buraya gelince o kadar da basit olmadığını fark ettim cevabın. En azından bu kadar kısa(?) olmadığını. Bu psikolojik yönünden hariç bir de psiko-sosyal yönü var oyunların. Oyunlarda sosyalleşiyoruz artık. Dünyanın her yerinden her yaş ve cinsiyette insanla birlikte ya da onlara karşı bir şeyler yapıyoruz. Bazen beraber bir şey inşa ediyoruz, birlikte bir şeyler vücuda getirmenin zevkini yaşıyoruz; bazen de onlara karşı mücadele edip onları yenmenin tatminini yaşıyoruz. Yenilince "cheater noob" diye sinirleniyoruz karşımızdakine. Günlük hayatın stresini atıyoruz oyunda, artık oyunların bu yönünü kabul etmeyen yok sanırım (tamam, Alman, Avustralya ve Türk basını hariç =]).

Bütün bu psikolojik zırvayı bir kenara bırakırsak, oyunlar hayal gücü geniş olan insanlar için Cennet'e açılan bir pencere. Çünkü oyun oynarken istersem bir denizaltı kaptanı, istersem ülkenin birine kral, istersem insanların hayatlarını kurtaran bir doktor, istersem devlet komplolarını ortaya çıkarmaya çalışan bir ajan, istersem bir tetikçi, istersem çok özel askeri bir takımın üyesi ya da bir ordunun başına general, istersem yeni yaşam formları tasarlayan bir bilim insanı olabiliyorum. İstersem milattan öncesine, istersem uzak geleceğe, istersem kıyamet sonrası bir şehre ya da hiç var olmamış bir evrenin, hiç var olmamış bir gezegenine gidebiliyorum. Başka ne verebilir ki bunları bana?

Umarım hepiniz iyisinizdir. =)
Deniz "Elladan" Görmez

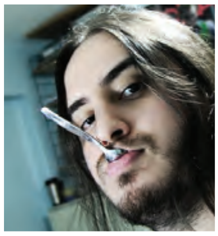
Eline sağlık Deniz, bölmeye kıyamadığım bir mektup olmuş. Bu kadar az sayıda örnek üzerinden genel bir yargıya varmak doğru olmaz elbette ama gelen mektuplara göre oyun oynama sebeplerimiz şöyle birkaç ana başlıkta toplanıyor:

-Gerçek dünyanın saçmalıklarından uzaklaşmak
-Gerçekte yapamadığımız (ve muhtemelen asla yapamayacağımız) şeyleri yapabilmek, kendimizi gerçekleştirmek
-Eğlenmek, stres atmak
-Öğrenmek, kendimizi geliştirmek
-Sosyal ihtiyaçlarımızı karşılamak

Bu mini anketimize katılan, mektup gönderen herkese teşekkürler. Önümüzdeki ay daha sıcak bir havada, belki de bir tatil beldesinde görüşmek üzere! *-Eren Okka*

PIXEL

BAZI AYRILIKLARDA HAYIR VARDIR



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ

- **Game of Thrones** dizisine girişilir.
- **Sixx A.M.** ve **Foo Fighters**'ın son albümleri dinlenir.
- 19 Haziran. **SCREAM FOR ME ISTANPUUUUL!**

"Sevgili muhabbeti" yapmayacağım, durun kaçmayın! Onun yerine **Megadeth - Marty Friedman** ayrılığı ve sonucundan bahsedeceğim. Biliyorsunuz, Marty Megadeth'ten ayrılıdığında (2000) işler hiç iyi gitmedi Dave Mustaine adına. Hâlâ da adam gibi bir albüme imza atamadı Marty'siz. Marty ise tası tarağı topladı Japonya'ya gitti. Kitaro ile çok takılan Marty için Dave "Kitaro'nun eşi oldu galiba" diyerek kıskançlık krizlerine bile girmişti. Daha sonra Marty kendi grubunu kurdu ve enstrümantal albümlerine devam etti. Cacophony günlerinden bu yana gitarı "hızlı" çalan Marty, Mayıs ayındaki konserinde gördük ki hâlâ öyle. Hem de Mustaine'den daha "thrasher" bir şekilde sahneyi kuşattı. Dave'den daha enerjik ve gitarına tapıyor. Marty Megadeth'e geri dönse Metallica'yı geçer, çok net, ama geri dönmesin çünkü kendi grubuyla çok mutlu. Deli üç Japon grup arkadaşıyla harikalar yaratıyorlar. Varsın stadyum konseri yerine bar konserleri versin. Mustaine'den başkası pişman olmaz bu hikâyede.

Mayıs'ın bir diğer güzelliği de **Nuri Bilge Ceylan**'ın Cannes'dan *Jüri Özel Ödülü*'nü ikinci kez almasıydı. Böylece ustası Tarkovsky'den sonra iki kez bu ödülü alan ikinci yönetmen olma unvanına sahip oldu. 157 dakika gibi uzun bir film olan Bir Zamanlar Anadolu'yu Cannes çok sevdi ama bakalım yurdum sinemaseveri sevecek mi? Dahası kaç bin kişi izleyecek? Merak etmiyor değilim ama kimseyi de suçlamıyorum. NBC seyircisinin hep sabırlı, dikkatli ve donanımlı olmasını ister. Geriye kalanları da bir kayıp olarak görmez. En azından ben öyle olmadığını düşünüyorum, fark eder mi?!

Pixel mi? Yine taze sıkılmış sayfalar hazırladık sizler için. Ama şu sıralar pek öneriler sunmuyorsunuz bu köşe için bizlere, darılıyoruz! En azından "Eski Dergilerim"de hangi derginin hangi sayısını görmek istersiniz, istek şarkı gibi bize iletin!

Q*BERT REKORU YA KIRILACAK YA KIRILACAK!



Milattan önce çıkmış oyunlarda dünya rekoru kırmaya meraklı çok insan var aslına bakarsanız. Bu sayfalarda yer verdiğimiz neredeyse her oyunun bir rekortmeni ve durmadan o rekoru aşmaya çalışan oyuncular bulunuyor. George Leutz da onlardan biri. Q*Bert isimli oyunun 28 yıllık rekorunu kırmak için George geçtiğimiz günlerde arcade makine karşısına geçti. Yaklaşık 70 saat sürmesi planlanan oyunda 33.273.520 puanını geçmesi gerekiyordu ama 31. saatte biri güç kablosuna değerek makinenin restart etmesine neden oldu! Biz olsak ortalığı yakardık ama George mülayim adammış; iddiasını devam ettiriyor, yeniden bir deneme yapacak ama bu sefer çok daha güçlü ve güvenilir bir makine kullanacak. Türkiye'de olsa bu defa da bir elektrik kesintisine denk gelirdi kesin!

SEN NASIL KORSANSIN!

Çinli oyun korsanlarını nasıl bilirsiniz desek, sizden bir araba laf işitiriz muhtemelen ama bu seferki Çinli korsanlar karşısında söylenecek fazla söz yok gibi. Harry Potter'ı biliyorsunuz, Sega Genesis konsolunu da biliyorsunuz, di mi? Daha önce Final Fantasy VII'yi Famicom konsoluna uyarlayan bir korsanın son numarası, Genesis'e bir Harry Potter oyunu uyarlamak oldu! Pac-Man tarzında oynanan oyun garip bir şekilde çok da iyi gözüküyor! İnsan düşünmeden duramıyor, şimdi ünlü firmalar Genesis'e birer oyun çıkarsa fena mı olur?!?



TRAFİK CANAVARI GERİ Mİ DÖNÜYOR?

Bir nesli trafik canavarına çeviren, en azından yaya ezerek bonus topladığını hayal etmesine neden olan oyun Carmageddon'un cephesinde bir şeyler oluyor! Oyunun sitesinde bir geri sayım yer alıyor ve 1 Haziran günü, muhtemelen siz bu satırları okurken sona ermiş olacak. Şu aşamada bazı dedikodular dönüyor, örneğin oyun Square Enix destekli bir firmadan değil, tamamen bağımsız bir ekipten gelecekmiş. Bir şeyler buluruz diye E3 takvimini de kurcaladık ama oradan da bir ipucu çıkmadı. Yeni oyun bir yeniden yapım mı, yoksa devam oyunu mu, öyleyse teknolojisi nedir, kimse bilmiyor.



SOULCALIBUR V

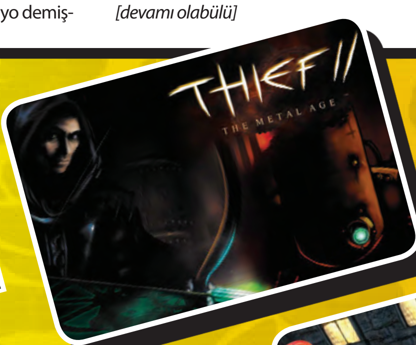
1998'den bu yana dövüş oyunları arasında çok saygın bir yere oturan Soulcalibur serisini biz en çok ikinci oyunuyla sevmiştik. Dreamcast versiyonunu oynama şansına sahip olmuşsanız bizi daha iyi anlıyorsunuzdur şüphesiz! İşte duyduk ki bu enfes serinin beşinci oyunu 2012'de geliyormuş. Sophitia'nın oğlu Patroklos'u yöneteceğimiz oyundan beklentilerimiz büyük. Çünkü Soulcalibur köşesinde dinlenirken rakipleri çok güçlendi. Göster kendini Daishi Odashima!



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Trallalaaaa… Trallalaaaaa…
Sinan: Ouw, Tuğbiş, bu ne mutluluk! Yüzünden çiçekler böcükler fışkırıyor :)
Tuğbek: Ehe, yok bir şey :)
Sinan: Yaa, ne oldu söylesene!
Tuğbek: Şeyi aldım olm bugün, hani Combat School vardı ya, onun ikincisini…
Sinan: Ona mı seviniyorsun bu kadar?
Tuğbek: Hee.
Sinan: Yalancııı! Combat School 2 yapmadılar hiç, joystikler parçalanıyor diye yasakmış yapmaları.
Tuğbek: …
Sinan: Ya niye yalan söylüyosun bana ya, ne oldu söylesene adam gibi.
Tuğbek: Üfff tamam, bizim sınıfta Gülcan var ya hani.
Sinan: Köylü Gülcan, eee?
Tuğbek: Ya öyle deme ya!
Sinan: Niye?
Tuğbek: Not bırakmış öğlen tenefüsünde masama.
Sinan: Deme!
Tuğbek: Dedim! Ben demiştim sana, o da beni seviyo demiştim!
Sinan: Ya Tuğbek, ama o kız biraz şey…
Tuğbek: Ney?
Sinan: Biraz erkek gibi sanki, böyle uzun eşek falan oynuyor, kapı yapıyor diğer erkeklerle birlikte.
Tuğbek: Ne güzel işte, erkek gibi kız!
Sinan: E ne diyor notunda peki?
Tuğbek: Bilmem, daha okumadım heyecandan :)
Sinan: Hadi okusana olm!
Tuğbek: Aa, utanırım!
Sinan: [HAŞIR HUŞUR]
Tuğbek: Yaa, bırak çantamı karıştırma!
Sinan: Aha da buldum :)
Tuğbek: BIYAK!
Sinan: …
Tuğbek: N'oldu ya, ben okuyacaktım, ver bakim ne yazmış?...
"Hafız, sende costik yayı varsa uçlanır mısın? Kombatsıkul oynarken kırıldı benimki."
Tuğbek: Ehe, Combat School oynayan kız…
Sinan: Hafız mı?
[devamı olabülü]

UNUTULMAZ SERİLER







HAYIR, MASANIN ÜZERİNDEKİ PARALARI BEN ALMADIM

THIEF

İnanın şimdiye kadar aklıma gelen oyun fikirlerinin yarısını gerçekleştirebilseydim şu an Bill Gates'e kafa tutuyor olurdum. Ki kesin bazılarını arkadaşlarıma anlatırken çalıyorlar (ya da arkadaşlarım firmalara satıyor). Yoksa Arthur efsanesini anlatan, first person olarak kılıç kullandığımız, RYO ve macera türlerinin karışımı olarak planlanan bir oyun nasıl olur da bir anda Thief'a dönüşür? Oyunun ilk adı bile Dark Camelot'muş, resmen araklamışlar benim fikrimi!

1996'da yapımına başlanan bu oyun, her gördüğünde oyuncuya saldırmak yerine şüphelenen, telaşlanan yapay zekâlara sahip NPC'ler kullanmaya karar verdi. Bir de yanma-sönme gibi fizik kurallarına ağırlık verince bugün bildiğimiz gibi gizlilik üzerine kurulu halini aldı ki bu karar **Looking Glass Studios**'u hayallerinde göremeyecekleri bir yere taşıyacaktı. Zaten gizlilik bence de first person olur ya, mesela Metal Gear'daki gibi milleti tepeden görerek gizlilik hep saçma gelmiştir bana.

1998'de piyasaya sürülen, fantezi öğeleri taşıyan steampunk bir dünyanın Ortaçağ'ın sonları / Victoria Dönemi'nde geçen Thief, zamanı için devrimseldi. Daha önce oyuncular hiç gölgelerde saklanmak, hatta bastıkları zeminin sesine bile dikkat etmek zorunda kalmamıştı. Hırsızlığı damarlarımızda hissettiğimiz bu oyun öylesine başarılı oldu ki satışları kısa sürede yarım milyonu aştı. Aaa, devam oyunu geleceğini nerden bildiniz kıymetli okurlar?

Beklenen devam oyunu iki yıl aradan sonra piyasaya sürüldü ve oyun gayet iyi olsa da açıkçası aksiyon ve zombiler gibi doğaüstü elementleri daha da azaltmak haricinde pek bir yenilik içermiyordu. Asıl değişiklikse **Ion Storm**'a geçen üçüncü oyunla yaşandı. Bu sefer kısmen büyük bir şehirde oyuncular serbestçe dolaşabiliyor, gerektiğinde üçüncü kişi kamerasına bile geçebiliyordu. Her iki oyun da son derece başarılı olsa da ilk oyunun yarattığı etkiyi tabii ki yaratamadılar. Zaten öyle şeyler bir kere olur.

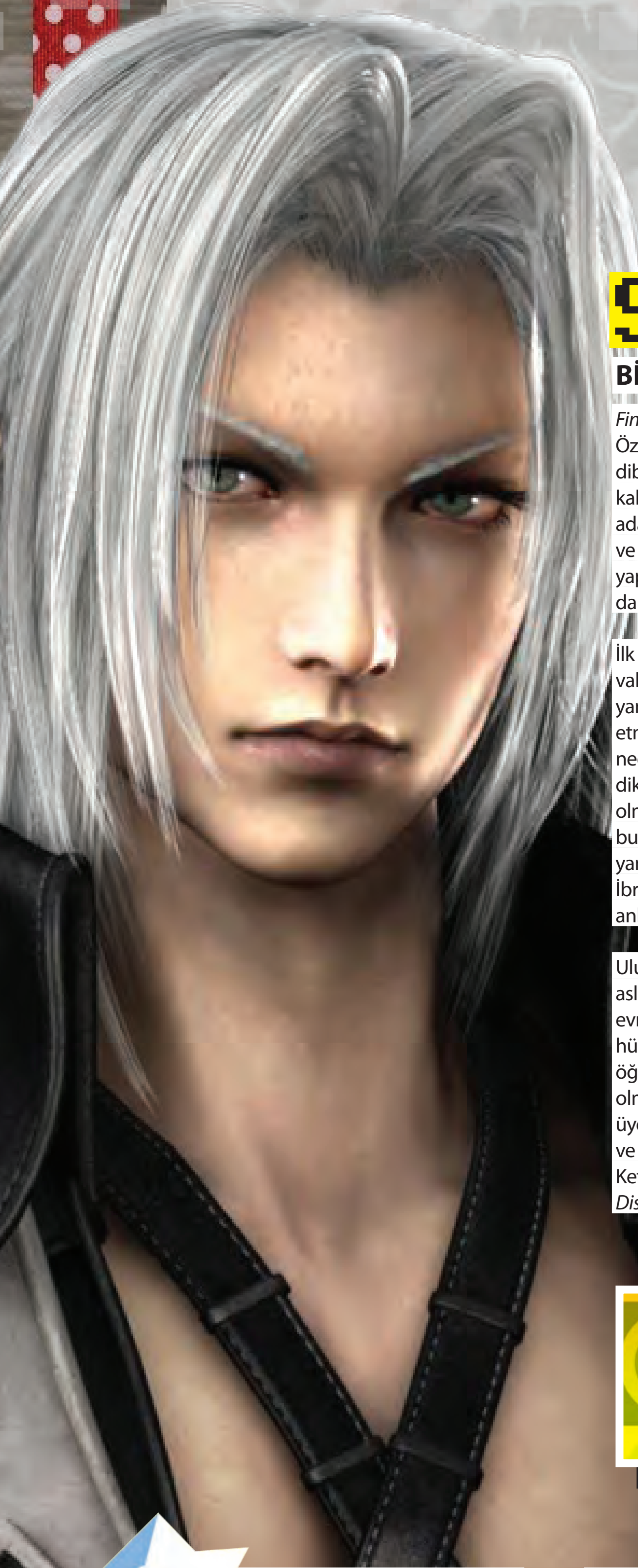
Splinter Cell, Hitman gibi serilere de ilham kaynağı olan Thief, başkarakteri **Garrett** ve ilk oyunuyla da tarihin en iyilerinden biri olarak ölümsüzleşti. Şu an yapımı daha yeni başlamış olan dördüncü oyun için günümüzde geçecek diyorlardı ama fanların baskısından tırsıp geri adım attılar neyse ki. Direkten dönmek diye buna derim işte ben.

-Emre Sümer











SEPHIROTH

BİR TANRI VAR BENDEN İÇERİ…

Final Fantasy VI bence en iyi FF'lerden biridir. Özellikle Kefka, arka planda tüm karakterlerin dibini tek tek oymasıyla ve attığı histerik kahkahalarla unutulmaz bir boss'tu. Ama bu adamın bile Tetsuya Nomura'yı tatmin etmemesi ve *FFVII* için yine öncekilerden farklı bir boss yapmaya kafayı takması hakikaten çok ilginç. Bu da mı gol değildi Nomura?

İlk aşamada bu karakterin korkunç derecede vahşi olması ve aslında kendi zihninin bir yansıması olan Cloud'a oyun boyunca eşlik etmesi düşünülüyordu ama bu fikirlerden nedense vazgeçildi. Saçlarının Cloud'ın sarı ve dik saçlarına kontrast olacak şekilde uzun ve gri olmasına karar verilmesinin ardından tasarımı da bugünkü halini aldı. Lifestream ve The Planet'teki yansımalarına da referans olacak şekilde, İbranice'de "Tanrının varlığının alametleri" anlamına gelen Sephiroth ismini aldı. Vay be!

Ulusal bir savaş kahramanı olan Sephiroth, aslında uzaylı yaşam formu (diyorum hep, evrende yalnız değiliz diye) Jenova'nın hücreleriyle yapılan bir deneyin ürünü olduğunu öğrenince kafası atmış ve tüm dünyaya düşman olmuştur. Ki kendisi kadim ırk Ancient'ların son üyesi olduğuna, hatta ve hatta evrenin kurtarıcısı ve tanrısı (oha!) da olduğuna inanmaktadır. Kefka'nın bu duruma müthiş bir yorumu vardı *Dissidia*'da: "Tanrı kompleksli bir sadist daha... Sanki çok özel bir şeymiş gibi?" Çok gülmüştüm görünce. Öhö her neyse, bütün bu abartı hayalleri ve dünyayı yok etme planları tabii ki Cloud ve tayfasının ellerinde son bulmuştur. Senden büyük Cloud var Sephiroth Efendi!

Kendini beğenmiş ve asosyal adamımız, devasa Masamune'sini tüm *FFVII* serisinin yanı sıra *Dissidia*, *Itadaki Street*, *Kingdom Hearts* ve Square'in yaptığı en berbat işlerden biri olan *Ehrgeiz: God Bless The Ring* gibi oyunlarda da sallamıştır. Hatta *KH*'de onu eski NSYNC üyelerinden Lance Bass seslendirmiş ve fanları delirtmişti haklı olarak.

Sephiroth'un abartı derecede popüler bir karakter haline gelmesi, oyun sitelerinin ve dergilerinin düzenlediği anketlerin de canavarı olmasını sağlamıştır, isminin geçtiği her yerde birinci olur. Oyuncakları yapılmış, şarkılara konu olmuş, *One Winged Angel* isimli müziği en bilinen oyun müziklerinden biri haline gelmiştir. Japonların pop idolü Shoko Nakagawa bile Sephiroth'la evlenmek istediğini söylemiştir, hadi iyisin gene Seph!

Bence *FFVII*'nin remake'i bir gün mutlaka yapılacağı için kendisini tekrar göreceksiniz arkadaşlar. İddiaya girmek isteyen? *(Yokum diyorrr -Volk)*

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: Nibelheim / 1977
Yapımcı Firma: Square Soft
Mesleği: Dünyayı yok etmek, tanrılık taslamak
Favori Platformları: PSX, PS2, PSP







PSN & XBLA

PSN



MIGHT&MAGIC: CLASH OF HEROES HD

Gencim ama Might&Magic bende

Kapitalizmin gözü kör olsun, 30 küsur oyunla yıllardır paranın dibine vuran Might&Magic serisi doymamış, "yeni yetişen nesli yeterince söğüşlemedik, olmaz ki" diyerek bir güzel makyajlamış kendini. Ortaya da rengârenk animasyonların olduğu, daha ışıltılı ve gençlerin dünyayı kurtardığı epik bir oyun çıkmış. Evet, bu özgün öykü yüzünden ben de gözyaşlarımı tutamadım. Oyunumuz DS'le birlikte popülerleşen puzzle&RYO tarzına sahip. Yan yana dizdiğimiz üç birlik savunma hattı oluştururken art arda dizilen üç tanesiyse direkt rakibin üzerine çullanıyor ve asıl strateji bu planlamada yatıyor zaten. Bu sistem eğlenceli olsa da oyun bir PSN oyunundan beklenmeyecek uzunlukta olduğu için (20+ saat) bir noktadan sonra sıkıyor doğal olarak. Ama o zaman da bu versiyona özel online modla arkadaşlarınızla kapışabilirsiniz. Ya ben gayet öfkeli girdim yazıya ama animasyonlar, artwork'ler falan da gayet hoşmuş aslında. Gayet denemeye değer bence.

-Emre Sümer



Platform: PS3, Xbox 360, DS
Çıkış Tarihi: 12 Haziran 2011
Fiyat: 10$
Yapımcı: Capybara Games
Oyuncu Sayısı: 1-2

XBLA



YAR'S REVENGE

Yâr bana bir eğlence

Bu iğrenç kelime esprisi yüzünden hepinizden özür dilerim kıymetli okurlar ama köşeyi bir şekilde doldurmam gerekiyordu. Bu sefer makyaj masasına koca bir 30 yılın ardından Yar's Revenge'i oturtmuşlar ki kendisi Atari 2600'un en çok satan oyunuydu. EA'dan ayrılıp kendilerine yeni bir yol çizen kardeşlerimiz de anime tarzı görseller ve robotik seslendirmelerle bir güzel süslemişler. Hatta başkarakterimizi de atılgan bir kadına çevirmişler. Üzerimize akın akın gelen düşmanları dört farklı silahla altı tur boyunca püskürtmeye çalışıyoruz. Ama oyunun orijinal shooter tarzını değiştirip Rez gibi on-rails hale getirmişler. Tamam, milattan önce bu sistem gayet eğlenceliydi ama şimdi aşırı zor olması ve düşmanların hareketlerini bir noktadan sonra adımız gibi ezberlemeniz yüzünden kısa sürede bayıyor. Multiplayer'ın falan da saracağını pek sanmıyorum. İşin özü shooter manyağı değilseniz uzak durun derim. Ben de bana harcattıkları bu 800MP'nin intikamını almazsam (Emre's Revenge HD)!

-Emre Sümer



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 13 Haziran 2011
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Killspace Entertainment
Oyuncu Sayısı: 1-2

PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



GUNROAD

Basılı tutunca ateş ediyo mu bu?

FPS'lerdekinin aksine bizim sabit durup ekranın sağdan sola doğru akıp gittiği "ateş etmece" oyunlarından görmeyeli bir... bir... çok yıl oldu galiba! Gunroad işte bu tip oyunlara pek güzel bir örnek, hem de çok kaliteli bir örnek. Bölümlerin sürekli değiştiği, aksiyonun bir saniye bile kesilmediği, durmadan sağa sola ateş ettiğiniz, üzerinize saldıran düşmanların haddi hesabı olmadığı bir oyun. İşin garibi bir hayli de zor. İstediğiniz kadar FPS oyunlarında kral olun, eminim ki Gunroad'da zorlanacaksınız. Bombaları mı toplayayım, kurşun mu doldurayım, üzerime gelen füzeleri mi vurayım, aaa bonus puanlar kaçtı... derken ben hafif bir sara krizi geçirdim, size de öneririm!

http://bit.ly/kH90zx



HELP THE HERO!

Çakma kahraman

Pastel renkler, koca koca karakterler, kalın çizgili tasarımlar... İşte son yılların en gözde trendi! Help the Hero da aynen bu trendi izleyen ve tasarım açısından çok başarılı bir oyun. Ses ve müzik deseniz, onlar da harika. iPhone'da fırtınalar koparmamış olabilir ama siz aşağıdaki adrese mutlaka uğrayın. Rastgele ganimet toplayan çakma kahramanın eşyalarını envanterine en iyi şekilde sığdırın, daha sonra da bunları beş bölümde kahramanın üzerine giydirin. Rakipten daha güçlü çıkarsanız bir sonraki bölüme geçin, çıkamazsanız başka yollar araştırarak tekrar deneyin... Bir süre sonra çok fena sarıyor, işi gücü yazıları bırakıyorsunuz, o derece (lafın gelişi Serpil, indir o silahı, lütfen!).

http://bit.ly/kulnnW



TOBE'S HOOKSHOT ESCAPE

Kancasına güvenen öne çıksın!

Bağımlılık yaratacak bir oyun mu arıyorsunuz? Ayrıca bu oyun, bir o kadar kaliteli olsun he mi? Kolay oynansın? Achievement'lara izin versin? Sosyal ağlarda paylaşılabilsin? Win Phone 7'de de uyumlu olsun? Tamam işte! Tobe's Hookshot Escape'ten bahsediyorsunuz! Tek yapmanız gereken şey platform üzerinde sağlı sollu, doğru taraflara giderek kancanızla daha yukarılara çıkmak. Bunu yaparken de ekstraları, bonusları toplamalı ve böcüklerden uzak durmalısınız. Doodle Jump bağımlılığından kurtulmaya çalışanlar özellikle baksın diyoruz (gerçi bir şey değişmeyecek, yine bağımlı olacaksınız).

http://bit.ly/mkmSpt



DINO CRISIS

HAYIR ABİ, RESIDENT EVIL'IN DİNOZORLUSU DEĞİL YA! -EMRE SÜMER

...Ardımdan hızla kapıyı kapattım ve soluk almak için duvara yaslandım. Hayatım boyunca hayal görmüş olmayı bundan daha fazla istediğimi hatırlamıyordum. Pekâlâ az önceki cesedi vahşi hayvanlar parçalamış olabilirdi. Evet evet, bu son derece mümkündü. Zaten burası ıssız bir adaydı ve gizemli ölümlerden birinin akıbeti yabani hayvanların elinde parçalanmak olmuştu. Kulağa da gayet mantıklı geliyordu. Az önceki o zavallının cansız bedenini cips gibi kemirenin bir dinozor olduğuna kim inanırdı ki zaten? Hele ki bir de onunla yakın temasa geçtiğime? Çıldırıyor olmalıydım. Zihnimin bana oynadığı bu oyun için kendi kendime bir küfür mırıldandım. Yaptığımız iş hiç de kolay değildi ve yaşadığım yüksek strese bağlı olarak böyle sanrılar yaşamak gayet doğaldı. Ciğerlerimi tekrar havayla doldurduktan sonra ellerimin titremesi yavaş yavaş kesildi ve tekrar ayağa kalktım. Dr. Kirk'ü bulmam ve dört bir yana dağılmış ekip arkadaşlarımla tekrar bir araya gelmem gerekiyordu. Silahımı ne olur ne olmaz diye hazır hale getirip usulca koridorda ilerlemeye başladım. Uzaktan duyulan hırıltılar hâlâ şoktan çıkamadığımın en büyük kanıtıydı. Derken aynı yerden bir cam kırılma sesi geldi ve ardından üzerime atlayan Velociraptor bu paranoyama derhal son verdi. Üstüme binmiş olan bu devasa kertenkelenin nefesini yüzümde hissederken gördüklerimin hayal olmadığını en acı biçimde öğrenmiştim. Gerçekler gerçekten de acı vericiydi...

OHA, BAKMADIĞIM KAPI VARMIŞ!

Vallahi kıymetli okurlar, inanır mısınız Capcom'un ardı ardında korku oyunlarını patlattığı yıllar ben ve abim için böylesine stres dolu geçiyordu işte. Hele ki Resident Evil 2'de karakolun içinde ilerlerken aniden pencereye çivilenmiş tahtaları kırıp boğazıma yapışan zombi kolları inanın bana hayatımın en korku dolu anını yaşatmıştı. Üzerinden kaç yıl geçti, ömrüm boyunca o kadar korktuğumu hiç hatırlamıyorum. Bir de RE3'te Nemesis'in aniden camı kırıp "Staaaarrssssss!!!" diye önüme atlaması var ki onda da aklım çıkmıştı resmen (bütün galaksi aynı yerlerde korkmuştur -*Volk*).

İşte Playstation'ın piyasayı domine ettiği yıllardan kalma bir oyun Dino Crisis. Ama lütfen kimse basit bir RE klonu diye atlamasın, kalbini ve kafasını kırarım valla. Aksiyondan ziyade sürekli gergin bir ortamda geçen ve insanı psikolojik olarak daraltan bir oyundu DC. Bunu da sürekli olarak fonda çalan sinir bozucu müzik ve az ama gayet yeterli sayıdaki savaşlarıyla gayet iyi kotarıyordu. O yüzden lütfen bu iki seriyi birbirine karıştırmayalım.

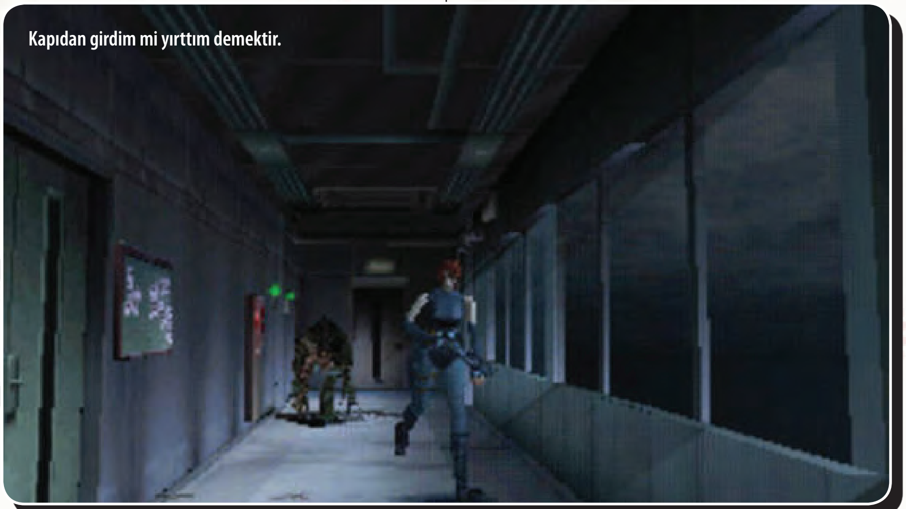
HANİ DİNOZORLAR BARNEY GİBİYDİ?

Başrolde bir zamanların en popüler oyun karakterlerinden Reggina var. Ki kendisi hayatımda sevdiğim tek kızıl bayandır. Oyun, Reggina ve üç ekip arkadaşının üç yıl önce ortadan kaybolan Dr. Kirk'ü bulmak için Ibis Adası'na inmesi ve bu araştırma üssünde artık gizemli biçimde inlerin ve cinlerin top oynadığını fark etmesiyle açılıyor. Zaten hep bu gizemli ve gergin havada geçiyor oyun. O yüzden RE'deki gibi düşman yığınlarıyla kapışmayı falan beklemeyin yani, avucunuzu yalarsınız.

Ama şunu da belirtmeliyim ki kontroller ve envanter sistemi bildiğimiz klasik bir RE oyunundan farksız. Yanımıza belli sayıda ekipman ve silah alabiliyor, bulmacalarda takıldığımızda elimizdeki garip eşyaları birbirine hemen kombine etmeye başlıyoruz. Aynı şey silahlarımız için bile geçerli. Bunu da istersek zehirli, istersek uyutucu, hatta abartırsak da patlayan kurşun ve dartlarla yapabiliyoruz. Bir Velociraptor'u boylu boyunca koridora yatırıp uyurken yanında geçebilmek hakikaten sıra dışı bir duygu.


Havada durdum, şahitlerim var!


Sende silah varsa biz de karate eğitimi aldık.



Kapıdan girdim mi yırttım demektir.

Ayrıca eski oyuncular bilir, "Her yeri X'lemek" kavramına tıkandığımız anlarda başvuruyoruz oyunda yer yer bulmacalar olduğu için. Tabii biz böyle araştırmaya dalmışken bir anda hiç ummadığınız bir yerden bir dino atlayıp gırtlağınıza yapışıveriyor ki o zaman da bu oyuna özel "DANGER" sistemi devreye giriyor ve nefes borumuzu dinozorun ağzında bırakmadan önce çırpınırcasına bütün tuşlara basmamız gerekiyor. İşte bunun gibi habire oyuncuyu diken üzerinde tutan bir oyun olduğu için Capcom tarafından "Panik Korku" olarak sınıflandırılmış bir oyun DC.

"BİR SERİ NASIL KATLEDİLİR?" REHBERİ

OGZ'den okurlarına büyük hizmet! Bu ay sizlere harika bir oyunla başlayan bir seriyi nasıl katledebileceğinizi adım adım anlatacağız. Örnek olarak elimize Dino Crisis'i alıyoruz. Gergin atmosferli ve korku temalı ilk oyunun ardından, ikinci oyunda bu elementleri tamamen çıkararak bolca aksiyon serpiştiriyor, odaya girip çıktığımızda spawn olan T-Rex'ler diziyoruz. Daha sonraki adımda aksiyona gene doymuyor, sadece sağa sola ateş ettiğimiz bir railgun shooter haline getirerek Duck Hunt'a çeviriyoruz oyunu. En son adım olarak da dinozorları uzaya çıkartıyor, yerçekimsiz ortamda lazer tabancalarıyla iyice maymun ediyoruz eski dostlarımızı. Bu sayede de müthiş potansiyelli bir seriyi kolayca tarihe gömmüş oluyoruz. Tebrikler, bir seriyi harika biçimde katlettiniz!

ŞİMDİ ÇOCUKLAR, BEN IBIS ADASI'NDAYKEN...

Tabii bir de bu sivri dişli düşmanlarımızla kapışırken Reggina'nın yaralanması durumunda gene klasik Capcom oyunlarındaki ilk yardım sistemini kullanıyoruz, o zaman da ilk yardım eşyalarını kombine etmeye başlıyoruz. Hakikaten bu adamların kombinasyonlarla ilgili bir saplantıları var ya, emin oldum artık. Bir de bazen Reggina'nın yaraları açık kalıp kanamalar başlıyor ki o zaman da her adımda yere kanımız akmaya başlıyor. Hatta dinozorlar bu kan izlerini takip edip sizi bulabiliyorlar demek isterdim ama ne yazık ki bunu **Shinji Mikami** bile hayal edememiş. Diyorum bende çok feci oyun fikirleri var diye hep, hehe.

Ya bir de bana çok geri kafalı diyecekseniz ama eski oyunlar adamı bayağı ödüllendiriyordu. Oyunda bir noktada vereceğiniz karara bağlı olarak üç farklı son olduğu gibi bir de bir sürü ekstra kostüm, battle mode falan açılıyor bitirince. Bu yüzden ben abartısız dört kere bitirmiştim bu oyunu her şeyi görebilmek için. Aynı manyaklığı RE3'te de yaptığımı çok iyi hatırlıyorum. O kadar çok bitirmiştim ki o oyunu artık ister inanın ister inanmayın Hard Mode'da 50 dakikada falan bitiriyordum hiç ölmeden. Evet, manyaklık hakikaten paha biçilmez bir şey kıymetli okurlar (49 dakika yapanlar var ehe -*Volk*).

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Müthiş atmosferi
- ✔ Oyun mekanikleri
- ✔ Ekstraları, bonusları
- ✖ Sadece zamana yenilen grafikleri



Bunun vitamini kafasında.

> **Tür:** Panik Korku > **Yapım:** Capcom > **Dağıtım:** Capcom > **Sistem:** - > **Dijital İndirme:** -
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Dahası İçin:** www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/dino/

Artık göze batan ama zamanında aklımızı alan emektar grafikleri bir yana bırakırsak her yönüyle kesinlikle oynanması gereken bir oyun Dino Crisis arkadaşlar. Özellikle de korku ve gerilim temalı oyunların fanatikleri için gökten inen bir mucize gibi. Sahip olduğu atmosfer ve oyun mekanikleri öylesine kuvvetli ki kesinlikle yaşlanmıyor ve o 10 yıl önceki tadını kesinlikle veriyor. Ki zaten oyun zamanında Capcom'un da cebini fazlasıyla doldurmuş ve firmanın tarihi boyunca en çok satan 11. oyunu haline gelmişti. Hele ki günümüzün kendini korku oyunu sanan örneklerine ders olarak gösterilebilecek bir oyun Dino Crisis. Her yönüyle kefilim ben bu oyuna. T-Rex'in kafasıyla burun buruna gelinen klişe sahneyi yaşamak için işte size fırsat!



NEREDE NASIL OYNARIM?

Şu an bu oyunu oynayabilmenin en rahat yolu PSN'den PSOne Classics hizmetiyle indirmek arkadaşlar. Ama Capcom biraz paragöz bir firma olduğu için(biraz?) açıkçası oyunun bilgisayar versiyonunun herhangi bir demosunu falan indirmek mümkün değil. Gidip paşa paşa PC ya da PSX versiyonunu bulup almanız gerekiyor, hâlâ bulabilirseniz tabii. Ama inanın bütün bu çabalara değecek bir klasik Dino Crisis.

SON KARAR

GRAFİK

SES VE MÜZİK

HİKAYE / ATMOSFER

EĞLENCE

Dinozorlarla aynı adada mahsur kalmanın Jurassic Park kadar eğlenceli olmadığını anlamanın en iyi yolu.

8.9

Ne Kadar Oynanır?
10-11 Saat

PC PS1 PS2 Wii XBOX

RETRO-MAN

Eski oyunları "iyi" yani başarılı sayılacak düzeyde oynayanların günümüz oyunlarında daha başarılı olduğunu hiç gözlemlediniz mi? Ben gözlemledim de... Size bir gün bununla ilgili *üç* kişiyi kapsayan bir araştırma sunabilirim, göreceksiniz ki ben haklıyım! Çünkü eski oyunlara alışmak ve başarılı olmak günümüze göre daha zor. Yo yo, itiraz etmeyin! "Çok oynayan kazanır" kuralı hâlâ geçerli ama çok oynayan eski bir oyuncu, çok oynayan yeni bir oyuncudan genelde daha iyi olmaz mı? Nereden çıktı bu yarış demeyin, bilmiyorum ben de... Rahatsızım az.

Neyse efendim, geçen ay sorduğum "puzzle" Thief'ten **Garrett**'e aitti. Pek çok doğru cevap geldiğine göre Thief'e hayran okuyucularımız da bol demek. Umarız dördüncü oyun da çok iyi olur diye bir secret yapalım o zaman?!

Birinci olup **World of Warcraft Atlas "2nd Edition"** kazanan okuyucumuz: **Mert Söyler**

İkinci olup **6 aylık Oyungezer** aboneliği kazanan okuyucumuz: **Cem Çelik**

OVER GAME – ÖDÜLLÜ YARIŞMA



1.'ye WoW Barrens Chat t-shirt'ü



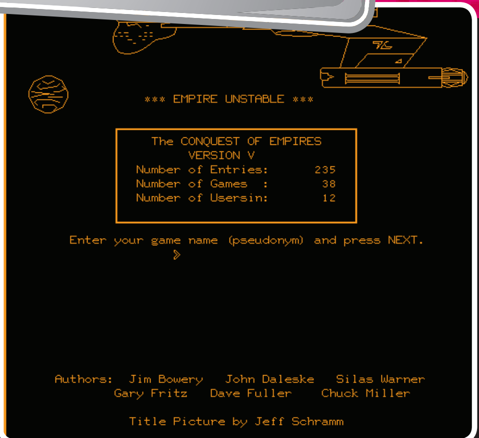
2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği

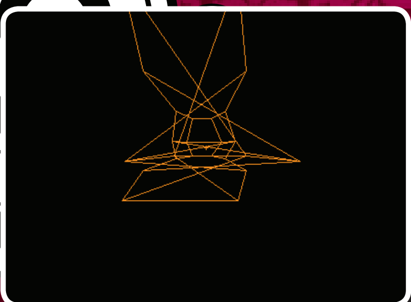
Garrett'i tanıdınız ama bakalım bu ayki yarışmamızın sorusuna ne cevap vereceksiniz? Yanda görmüş olduğunuz şey bir ev konsolu. 1980'den sonra çıktığı ipucunu vereyim. Sizden istediğim bu konsolun **adını ve çıkış tarihini** doğru şekilde bize iletmeniz. **"Haziran yarışması"** konu başlıklı e-postanızı volkan@oyungezer.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Birinci olana yaz aylarında bol bol giyeceği bir t-shirt hediye edeceğiz. Ama çok sıcak suda yıkamayın, akmasın rengi, çekmesin!

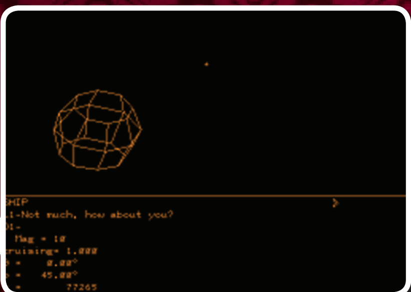


PİXEL YAZITLARI

İLK 3B ONLINE OYUN







Dinozor sayılabilecek bir oyuncu olunca insan video oyunlarının bütün evrim basamaklarını tecrübe etmek istiyor! (Yoksa bir tek ben mi istiyorum?) Şahsen bu tarzı pek sevmesem de, ilk 3B online oyunu da görmek isterdim doğrusu. Ki olay benim portakalda vitamin olduğum zamanlarda, 1973'te geçiyor...

Döneme damgasını vuran *Star Trek* esinlenmeleriyle dolu ilk online shooter *Empire*'dan ilham alan **Jim Bowery**, gene uzay savaşlarını konu alan online bir oyun yapmaya karar veriyor. Elbette birkaç yenilik düşünmeyi de ihmal etmiyor, bunun için first person kamera kullanan vektör grafiklere sahip oyununu PLATO System'a yerleştirip adını da "Space Simulation" anlamına gelen Spasim koyuyor. Bu anlama geleceğini hiç tahmin etmemiştiniz de mi? Ama ben hemen bildim, hehe.

Tabii sekizer kişilik dört takım halinde kapıştığımız ve 1fps'yle çalışan bu oyunun dönemin gençliğinin beynini eritmesi uzun sürmedi. Bir yıl sonra çıkan oyunun ikinci versiyonuna uzayda limitli olsa da üsler kurabilme ve kaynak toplama sisteminin atası da eklenince, oyunun toplamda 11-12'yi bulan rakipleri birer birer elendi. Tek rakip bürokrasiydi. Zira oyunun konumlandırıldığı PLATO System, eğitim kurumlarında kullanılan bir network'tü ve dönemin admin'leri hemen oyunu sistemden silmeye yeltendi. Fakat Spasim bilimsel altyapısıyla onları da geçti; oyun kartezyen koordinat sistemi ve astrofizik bilgisi gerektiriyordu ve bu da onu silinmek yerine eğitim programı sınıfına taşıdı. Adamlar oyunların eğitici olduğunu 35 sene önce fark etmişler, bizim hâlâ bunu tartışıyor olmamız ne acı değil mi? *(Bir de kemanlı müzik koyalım sayfanın arkasına -Volk.)*

Oyuncuların beraberce isyanlar bastırdıkları, klanlar kurdukları, hatta politik görüşmeler yaptıkları Spasim'in oyun dünyasına etkisi fazlasıyla büyük oldu. Oyuncu milletinin beklentileri artık 3B'ye kaydı ve *Microsoft Flight Simulator*'ın dedesi *Airrace*'i yapması için Silas Warner'a ilham kaynağı oldu. Hatta daha önce burada bahsettiğimiz *Battlezone*'un bile temelleri bu oyunla atılmıştır.

Ama Spasim nedense Jim Bowery'e pek yaramadı arkadaşlar. 1983'te yaşadığı bir anlık çılgınlıkla oyunu PLATO Network'ten sildi ve asla tamamlamayacağı *The New Spasim*'e başladı. Ki kendisi Spasim'den önce 3B bir online oyun yapıldığını ispatlayana 500 dolar vermeyi bile vaat etmiştir.

Şu 30 yılda alınan yola bakarsak filmlerde gördüğümüz über gerçekçi oyunlar bana gayet mümkün görünmeye başladı ya. Gene mi haksızım Volkan? *(Gene Emre -Volk.)*

-Emre Sümer

Eski Dergilerim

EGM'in 1995 Haziran'ına ait bu kapak Ultra N64'e yer vererek bizleri bir hayli şaşırtıyor aslında! Gördüğünüz gibi Batman o zamanlar da oyun dünyasının fenomeniydi. Mortal Kombat 3'ün dört farklı platformdan karşılaştırmalı görüntüleri de "henüz" alışkın olmadığımız bir numara. Biz de bunun PES versiyonunu yapsak, 10 platformda şöyle?



Oyungezer
SAYI: 44 - 2011/06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Turgut Uç, Ekrem Atamer

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Haziran 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

Sırasız Cümleler - 17
Zevklerim var ama iştahlarım yok, gülüyorum ama çok seyrek gülümsüyorum, beklentilerim var ama umutlarım yok, esprilerim var ama mizahım yok, atak biriyim ama hiç cesaretim yok, açık sözlüyüm ama içtenliğim yok, çekiciliği güzelliğe tercih ederim, rahatlığı da yararlılığa tercih ederim. Güzel kurulmuş bir cümle, anlamlı bir cümleden çok daha iyidir. Her şeyde yapaylığı tercih ederim. - **Katya'nın Yazı, Trevanian**



DUKE, TEMMUZ SAYISINDA
GERİ **DÖNÜYOR!**

Geçen sayının ayıpları!

1. 360drc'de yer alan mini dosyamız "Nereden Nereye"de yazı tiplerimizin tipi kaymış. Bu tipografik tipsizliği ayıplamasak ayıp olurmuş.

2. Mortal Kombat kapağımızı neredeyse hiç kimse beğenmemiş. Oysa biz sevmiştik =/ Çok ayıp!



GÖZLÜKSÜZ
3D
SUPER STREET FIGHTER IV
3D EDITION
BENZERSİZ YENİLİKLER
Üç boyutlu Nintendo 3DS oyununun 2D görüntüsü
YENİ 3D MOD
Nintendo 3DS'deki üç boyutlu aksiyonu tam yaşamanız için daha önceki oyunlarda olmayan yeni bir omuz kamerası!
Üç boyutlu Nintendo 3DS oyununun 2D görüntüsü
YEREL YA DA ONLINE ÇOK OYUNCU
İstediğiniz an başkaları ile dövüşün: ister yanınızdaki arkadaşınızla isterseniz de dünyanın herhangi bir yerindeki oyuncularla. Nintendo 3DS'in online özelliklerini ilk günden kullanmaya başlayın.
35 OYNANABİLİR KARAKTER!
YENİ BİR BOYUT KEŞFEDİN
3D ÖZELLİĞİ HAKKINDA BİLGİ VE GÜVENLİ KULLANIM İÇİN WWW.NINTENDO.COM.TR ADRESİNE BAKINIZ.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO. © CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO 3DS
GÖZLERİNİZE İNANIN


COME GET SOME
DUKE NUKEM
FOREVER
WWW.DUKENUKEMFOREVER.COM
18
www.pegi.info
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
gearbox software
2K GAMES
© 1999-2011 - All rights reserved. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, the Duke Nukem nuclear symbol, Duke Nukem Forever, Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. All rights reserved. This Game is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.
ARAL